JAARGANG 6 FEBRUARI 1998 ƒ 5,95 / BFR 115

POWER UNLIMITED

HET GROOTSTE GAMESMAGAZINE VAN DE BENELUX

ƒ 5,95 BFR 115



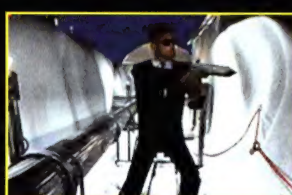
WEDSTRIJD
WIN 4 DAGEN EURO DISNEY (VIA EGYPTE)

RACE SPECIAL

SODA OFF ROAD RACING • NEED FOR SPEED II SE
TEST DRIVE 4 • SAN FRANSISCO RUSH
ULTIMATE RACING PRO • CART PRECISION RACING
ANDRETTI RACING • MIDNIGHT RUN
ROCK N' ROLL RACING 2

NIEUWS: C&C SOLE SURVIVOR


WING COMMANDER PROPHECY


MEN IN BLACK


FALL OUT


NAGANO WINTER OLYMPICS


EGYPTE

PC CD-ROM, PLAYSTATION, NINTENDO 64, SATURN, SUPER NES, GAME BOY

PC CD-ROM
PLAYSTATION

OK, GEEF MAAR TOE DAT JE VERSLAAFD BENT!
GEEN NOOD, ER IS MEER ...

NIKKI

FARGUS

PANDEMONIUM 2



PC CD-ROM



PLAYSTATION

PSX - 76896 427812



PLAYSTATION NOV. '97
PC CD-ROM FEB. '98










OH YE$$$
TSING
WOTS UP
EGGG NOT
VIDEO-GAME

Dit nummer



NAGANO WINTER OLYMPICS
Maar liefst dertien Olympische winter-sporten met maar één opdracht: Go for gold! **18**

WING COMMANDER PROPHECY
Minder film en meer gameplay, dus dat zit wel snor in dit vijfde deel uit de WC cyclus. **20**



22

MEN IN BLACK
De zoveelste film-game, en zoals zo vaak is ook deze net niet helemaal wat 't wezen moet. Een soort ratjetoe van adventure, shoot'em up en beat'em up. Veel wapens en veel slechte grappen.

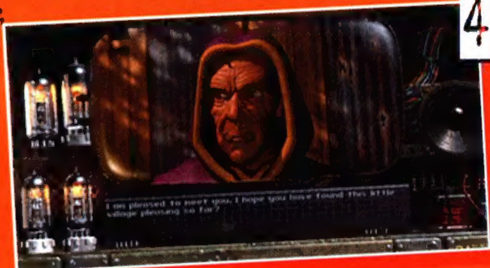
MACE
Een sadistische beul, een blinde boeddhistische monnik en Satan's persoonlijke huurmoordenaar; het is slechts een greep uit de bloeddorstige characters die de hoofdrol spelen in de nieuwste beat'em up sensatie op de N64: Mace, The Dark Age. **24**

RACE SPECIAL
Maar liefst negen racegames in deze PU, dat mag wel een special heten, dachten we. Achtereenvolgens: Soda Off Road, San Francisco Rush, Rock 'n Roll Racing 2, Andretti Racing, Cart Precision Racing, Ultimate Race Pro, Midnight Run, Testdrive 4 en Need For Speed SE 2. **28**

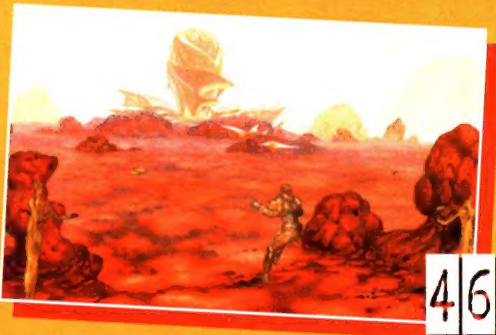


MORTAL KOMBAT TRILOGY
MK Trilogy hoort thuis in elke gamescollectie. Hoewel de grafische kwaliteit op de PC iets tegenvalt, blijft deze beat'em up unbeatable. **39**

FALL OUT
Een uitzonderlijke RPG met een origineel verhaal, en veel nieuwe features en opties. Scoort het hoogste cijfer deze maand! **42**



WORLD FOOTBALL 98
WF 98 speelt lekker, is goed uitgewerkt en bevat nauwelijks storende elementen. Als de PTT-Telecompetitie ook zo soepel verliep... **45**



46

SIGN OF THE SUN
Een strakke adventure met een origineel thema. Een perfect spel voor de koude winteravonden.

M.A.X. 2
M.A.X. 2 perfectioneert alle bekende ingrediënten van het genre strategische wargames. Als dit een voorbode is van wat we het komend jaar kunnen verwachten, dan wordt 1998 een prachtig gamesjaar. **50**



EGYPTE
Egypte is een spannend spel met mooie muziek en gelikte graphics. Het had alleen wel wat langer mogen duren. Tja, dat denk je wel vaker als je lekker bezig bent... **52**



WCW VS. NWO
Worstelliefhebbers komen nu ook op de N64 helemaal aan hun trekken. WCW vs. NWO biedt een enorme hoeveelheid characters en lange gevechten die boeiend blijven door het uitgebreide scala aan moves. **56**

GHOST IN THE SHELL
Er zijn twee dingen opmerkelijk aan Ghost In The Shell. Ten eerste is het de game versie van een paar jaar oude Manga-film. Ten tweede is het de game versie van een paar jaar oude Manga-film en toch een vet spel! **61**

inhoud



Commentaar, kritiek, liefdesverklaringen, fanmail? Schrijf ons:

POWER UNLIMITED
Postbus 9805
1006 AM Amsterdam

De redactie houdt zich het recht voor brieven niet te plaatsen of in te korten. Plaatsing betekent niet dat de redactie de inhoud van de brieven onderschrijft. Anonieme brieven worden niet geplaatst.



COMMAND & SEQUEL

Als eerste: ik heb de officiële aanvullingen Counterstrike en The Aftermath maar Counterstrike 2 nog niet, want wat is nou het geval, waar hebben ze dat ding!
Jullie schreven in de PU van december: 'Na Counterstrike 1 en 2 is er nu een derde, officiële uitbreiding op Red Alert.' Ik heb Counterstrike 2 nog nergens in de winkels zien liggen. Weten jullie misschien waar ze Counterstrike 2 verkopen?
Als laatste: op de CD-Rom van Command & Conquer for windows 95 staat bij de intro & sneak peek dat Westwood bezig is met een nieuw spel: Tiberian Sun. Hoe zit het daarmee?
Jean-Pierre de Rooy, Nijmegen

■ Hier zijn de 'feiten': C&C 2; Tiberian Sun staat voorlopig gepland voor eind 1998. Red Alert Counterstrike 2 bestaat (nog) niet. Sorry. Wel binnenkort uit: C&C Sole Survivor. Meer info vind je verderop in de nieuwsrubriek.

FIJN VERZAMELEN

Héél hartelijk dank voor de PU-verzamelband die ik gewonnen heb! Hartstikke fijn. Hij is al in gebruik.
Janine Visser, Heinenoord.

■ Geen dank!

QUAKE CLAN

Ik vind Power Unlimited echt te gek en ik zou jullie ook wat willen vragen. Kunnen jullie in de rubriek PowerWeb Update wat over mijn clan schrijven? Het is een Quake Clan die zich vooral bezighoudt met DeathMatch en Capture The Flag. Het adres is: http://www.globalxs.nl/home/b/beyerman/welcome.html. Wij heten The Commanders Of The Dark. Ik wil dat onze clan wat meer in de publiciteit komt, snappen jullie?
Erik Beyerman, Alias The Badman.

■ Wij snappen het.

DA COOLEST

Ja, ik ben terug Steven Da Coolest in eigen persoon. En nu ik toch schrijf, de groeten aan Maarten Stevelink, Bor de Wolf en andere vrienden op het Power Forum. Ik kan even niet meer internetten, maar niet getreurd, ik ben er binnenkort weer op en dan ga ik mij weer uitleven op het PowerWeb.
Beste redactie van de Power-site, jullie hebben een prachtig forum, alleen als jullie nou ook eens een chatroom maken, trekken jullie veel meer bezoekers. Bij het forum moet je misschien een dag wachten tot je eindelijk een reageerstukkie eronder hebt staan. Het moet niet, maar als jullie het doen, doe het dan goed.
Oh, voordat ik het vergeet: de groeten aan Power Bas. Je hebt me een keer gemaild en dat mailtje heb ik meteen ingelijst.
Steven Da Coolest.

■ Hé, coole Steef, op dit moment worden er grootse plannen gesmeed voor een fikse update van het PowerWeb. Al zijn we zeer tevreden over het Forum, een echte chat-module staat bovenaan onze lijst met online-wensen. Ook wordt het hoog tijd dat wij de server gaan inrichten voor online-gaming via het PowerWeb, dus de komende maanden kun je het een en ander aan nieuws op de site van Power Unlimited verwachten.

NINTENDO SUCKS?

Toen ik in Power Unlimited bij Yo! Post aankwam, moest ik toch echt ff boven de plee gaan hangen dankzij een of andere kleuter die zich Dungeon Daan noemt. Daan, en al die andere N64-fans in Nederland: de Nintendo 64 sucks! En ik kan het weten, want ik heb er een gehad. Ja, tot een paar maanden geleden was ik zelfs Nintendo-freak.
Vorig jaar rond deze tijd zat ik al ongeduldig te wachten op die 'fun-machine'. Toen ik hoorde dat de release tot 1 maart werd uitgesteld, baalde ik natuurlijk maar toen ik hem uiteindelijk kocht, was ik in de zevende gameshemel. Hoewel Super Mario 64 er eigenlijk kinderachtig uitziet, vond ik het toch leuk. Maar, als je het eenmaal hebt uitgespeeld (met alle secrets) is er geen hol meer aan. Toen kocht ik FIFA 64 en die suckte dus zwaar en ik begon me af te vragen of die N64 wel zo goed is als Nintendo beweert. Een paar maanden geleden heb ik besloten om dat 64-kreng te verkopen en een PlayStation aan te schaffen. Voor de PSX heb je spellen vanaf 60 piek, die voor de N64 kosten vaak zo'n 200 keiharde guldens. De PSX heeft een veel groter spelaanbod en die games zijn vaak ook nog lekker gewelddadig, precies zoals een diehard gamer het wil hebben.
Dus Daan, pleur op naar je dungeon, dan kun je daar fijn samen met Kirby domme rijmpjes verzinnen. Dan houden de PSX-freaks zich wel bezig met zaken als Soul Blade, Tomb Raider 2, V-Rally en Final Fantasy VII.
Martijn van Best, Kaatsheuvel

PLAYSTATION OPZOUTEN?

Ik ben het helemaal met Dungeon Daan eens, die blije PlayStation-kneuzen moeten allemaal maar lekker opzouten. We pleuren ze gewoon allemaal lekker in een bootje en trappen ze naar Mururoa. Mijn broertje had laatst ook zo'n lelijk vierkant geval geleend van een vriendje. Hij was dus niet weg te slaan achter dat maffe geval (schoppen lukte wel). Dus toen probeerde ik het eens, ik had al zo'n vermoeden dat het niet goed zou gaan. Mijn moeder vroeg nog of ik het wel zou doen nu ik voor het eerst die dag geen anti-agressiviteits pillen in had genomen, maar ik lette niet op en had de controller al in mijn handen.
Dus ik douw er het glimmende cd'tje in en wil beginnen. Zie ik eerst een of andere waarschuwing (de woede begint al op te komen maar ik kan het onderdrukken) maar dan zie ik opeens dat woordje loading in beeld. Ik denk dat gaat wel over en dat deed het ook na 20 seconden. Denk ik te kunnen beginnen, gaat ie alweer loaden!
Nu had ik het niet meer, ik rukte de PlayStation uit de TV en gaf mijn broertje er een ram mee op zijn botte kop waarna ik dat geval (de PlayStation dus en niet mijn broertje) uit het raam flikkerde. Ik moest wel dokken aan dat vriendje van mijn broertje, maar dat maakte niet uit want ik had weer een PlayStation de wereld uit geholpen en dat geeft een goed gevoel.
Terror Tim, Den Haag.

■ Jongens, jongens, kunnen jullie nu niet gewoon in vrede met elkaar samenleven? De PlayStation en Nintendo 64 zijn gewoon twee uitstekende spelconsoles. Ja toch, niet dan? Peace, brothers & sisters. Peace.

CARMAGEDDON

Voor de echte coureurs onder ons: Geheime code voor automatische cruisecontrol! Code: supercruise. Resultaat: mensen doodrijden wordt opeens veel makkelijker. Deze code werkt alleen in versie 3.6.
M. Bakker

■ Hoe ziek!



SPAWN VEROVERT EUROPA

Het is alweer een tijdje geleden dat jullie een briefje van mij gekregen hebben, maar hier dan weer een bericht van jullie Spawn-freak uit België.
Voor alle gamers onder jullie die weg zijn van de Spawn-spelletjes op de SNES en PSX heb ik goed nieuws. Na de Spawn games en comics, inmiddels 67 nummers, komt er begin dit jaar een heuse Spawn-film. 'Spawn, the movie' is al enkele maanden een kaskraker in Amerika en begint nu Europa te veroveren. Niet verwonderlijk als je weet dat Jason Wynn gespeeld wordt door niemand minder dan Martin Sheen en de rol van Clown/Violator vertolkt wordt door John Leguizamo.
Als voorproefje op deze film is er nu al een Spawn soundtrack te koop. Deze cd heet, heel toepasselijk 'Spawn, the album' en wordt uitgebracht door Epic/Sony music. Om de sfeer van de film weer te geven vond Todd McFarlane dat één muziekstijl per song niet genoeg was dus liet hij voor elke song een bekende rockband of -muzikant samenwerken met techno en/of underground artiesten. Zo vind je op dit schijfje namen als: Marilyn Manson & Snooker Pimps, Orbital & Kirk Hammet, Prodigy & Tom Morello, Korn & The Dust Brothers, Metallica & DJ Spooky, Henry Rollins & Goldie, Slayer & Atari Teenage Riot en Butthole Surfers & Moby, die allemaal heel bekend in de oren klinken maar toch weer niet. Een aparte sound voor een aparte film over een ongewone superhero, die eigenlijk geen superhero is.
Voor allen die meer over Spawn te weten willen komen staat hieronder mijn adres, schrijf me een briefje of surf eens op het web naar www.spawn.com.
Johan Deprez, Oostende, België

Dank, Johan. Een brief waarin eens niet gescholden wordt, doet ons altijd goed. Gewoon nuttige informatie waar je wat aan hebt, want zijn wij niet allemaal fans van Spawn (en Marilyn Manson). Hou ons op de hoogte.



TIJDEN VERANDEREN

Hoe durft die achterlijke knurft Ruben Extreme G een beter spel dan het magistrale WipeOut te noemen. Extreme G is nogal een triest spel. De graphics zijn vaag, ruw en vooral lelijk! Het spel oogt zeer goedkoop. Daarmee bedoel ik de menu's opties en zo, maar ook de snelheidsmeters en wapen-icoontjes. Het ziet er dom, stom en zielig uit. Op de SNES had het er nog mee door gekund, maar tijden veranderen!
De muziek klinkt nep, slecht en zwaar gejat van een zeker spel op de PlayStation. Ja, dat spel ja! De originaliteit is heel erg ver te zoeken, want er is helemaal geen originaliteit, alles is gejat van WipeOut. Alles!
Het pluspunt is de speelbaarheid, die is redelijk goed, maar echt uniek (zoals Ruben dat noemde) is het zeer zeker niet. Na al dit valt te zeggen dat Extreme G een buttspel is en geen schijn van kans maakt tegen WipeOut 2097 en zelfs niet tegen WipeOut 1.
Andor Kok, The PSX Master, Den Haag



Iedereen die Ruben een 'achterlijke knurft' durft te noemen, nemen wij niet helemaal serieus. En dan hebben wij het nog niet eens over wat er gebeurt als onze trouwe redacteur deze brief onder ogen krijgt.

THE ED FILES

Ed uit een streng gereformeerd gezin (zie december '97, pagina 17)? Dacht het niet! Nee, volgens mijn - overigens vertrouwelijke- informatie, komt Ed van Mercurius. Daar werd hij zo gek van al dat gezeur over zijn lelijke hoofd, dat hij in z'n UFO stapte en naar de Aarde vloog. Onderweg zag hij een klein landje, Nederland genaamd. Dat beviel hem wel en hij vloog erop af. Voordat ie het in de gaten had, landde hij op een vliegveld. Dit alles gebeurde zo'n 25 jaar geleden.
Maar dat is nog niet alles. Ed transformeerde in een mens (wat hem niet bepaald knapper maakte), zocht een baan, een geschikte woonomgeving en stichtte een gezin en als klap op de vuurpijl bracht hij twee kinderen ter wereld. Dit is zo ongeveer de levensfilosofie van Ed.
Maar nu de harde feiten: Ed is een alien! Nu denken jullie misschien: 'Oh nee, Ed de alien, snel ontslaan, voor ie de hele redactie oppeuzelt.' Nou, ik kan jullie geruststellen, Ed is niet kwaadaardig. Integendeel, Ed is een vriendelijke alien, zolang je niet over z'n hoofd begint te zeuren.
Loek van Leersum, Ingen.

Ik heb al veel onzin brieven gelezen in de post, maar dit slaat alles. Weet je hoe we zo iemand als Loek op Mercurius noemen: een zwetsnek, of zwamneus, ook wel wuppie of ukkel, een soepkip danwel smurf, rukwind, neusballetje, professor van leipum, onderwaterkip, melkboerenkarhengst, kikkerdrol, grafzerk, gierton; kortom een schoorsteenveger in een tentenkamp.
Hè, dat lucht op. ED



EXTRA DUNGEON KEEPERS

Ook Bullfrog tracht een slaatje te slaan uit de inmiddels bijna normale gang van zaken bij het uitbrengen van een succesvol spel: een paar maanden erna komen zogenaamde extra missies op de markt.

Die extra missies kosten minder dan het oorspronkelijke spel, maar toch je krijg je vaak het gevoel ietwat bekocht te zijn. Zeker als je bedenkt dat ze die levels waarschijnlijk al klaar hadden liggen ten tijde van het verschijnen van de originele titel. Soms brengen de add-ons inderdaad enkele extra's zoals nieuwe units, andere monsters of... nou ja, vul zelf maar in. Maar meestal gaat het toch om gewoon weer een nieuwe sloot levels die vrij moeilijk zijn, maar weinig echt nieuws brengen.





VOOR DE FANS

Helaas is dat laatste ook het geval bij Dungeon Keeper met de Deeper Dungeons. Oké, de graphics zijn iets opgelapt, er zit nu ook een 3Dfx patch bij en de AI is omhoog geschroefd. Maar het is vooral meer van hetzelfde en een flink stuk moeilijker omdat het erg druk is in de ondergrondse kerkers van Dungeon Keeper waardoor je meer dan je lief is de zin 'Your creatures need a bigger lair!' zult horen.

Persoonlijk scoort Dungeon Keeper hoog op mijn lijstje van de beste games van 1997 dus van dergelijke levels lust ik wel pap! Toch kan ik me goed voorstellen dat jullie meer willen dan alleen maar een moeilijke uitbreiding. Voor de echte Dungeon fans dus.

JAN

OUTCAST

Ergens in de Belgische Ardennen werken negentien programmeurs al een paar jaar aan een nieuw spel. De naam van het bedrijf is Appeal en de titel van het spel: Outcast.

Outcast is een spel dat een aantal verschillende gamestijlen samenvoegt om zo een actie-avontuur te creëren met het uiterlijk van een 3D shoot'em up en de gameplay van een strategie-avontuur.





Het zwaartepunt van Outcast ligt vooral op het gebied van de graphics. Zo heeft Appeal een specialist ingehuurd voor alle aspecten van de karakters (duizend polygons per stuk). Het team van Appeal gebruikt nieuwe grafische technieken om een paar van de beste 3D effecten te creëren, die ik tot nu toe in games gezien heb. Elk karakter wordt getekend en daarna op een soort skelet geplaatst. Dit zorgt voor realistischere bewegingen en kleding die met de beweging 'meeplooit'. Alle bewegingen worden overigens opgenomen via de motion capture-techniek.



HELDER WATER

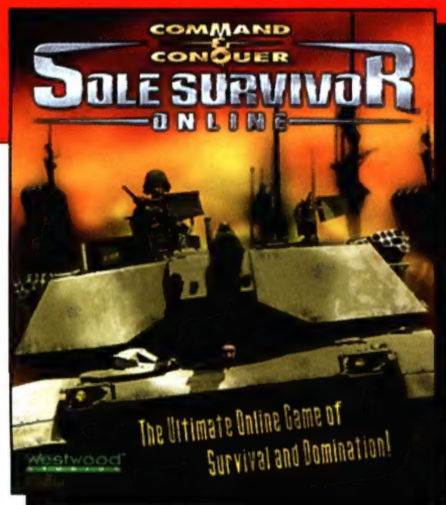
Ook de achtergronden hebben eigen specialisten, technieken en speciale effecten. Eén van de beste achtergrondeffecten in Outcast vond ik het water. Het was kristal helder en reflecteert de wolken en de oeverkant zelfs beter dan echt water. Appeal's specialist voor de wapens zit vastgeketend aan zijn stoel, krijgt af en toe een stukje rood vlees toegeworpen en wordt verder alleen gelaten om nieuwe wapens te maken. En zover ik kon zien, werpt deze werkwijze z'n vruchten af. De wapens in Outcast zijn van een soort die nog niet eerder vertoond zijn.
Verder heeft Appeal ook een filmspecialist ingehuurd om een nieuw soort action- en zoomcamera-feature te creëren om dit spel tot leven te brengen. Appeal belooft dat Outcast er uit gaat zien als een 3D-versnelde game zonder het gebruik van een dure 3D-kaart. Het spel zal verschijnen op het Ocean-label en worden gedistribueerd door Bomico.
Geplande release: zomer 1998. We houden je op de hoogte van Outcast's vorderingen.

MARK B.

Command & Conquer
SOLE SURVIVOR GAAT HET NET OP

Nieuws van het Command & Conquer-front. Vanaf februari ligt C&C: Sole Survivor in de winkels.

Sole Survivor is een speciale C&C-editie die puur gericht is op online-gaming via Internet. Via de Westwood-server (met Westwood Chat) kunnen per spel tot maximaal vijftig spelers op een enkele map tegen elkaar in het strijdperk treden. Iedere speler bestuurt slechts één voertuig (unit), maar door het oppikken van powerups kun je sterker en krachtiger worden. Het is ieder voor zich in Sole Survivor maar er kunnen natuurlijk ook allianties worden gesloten. Wil je eerst even oefenen tegen de gecomputeriseerde tegenstanders dan kies je voor de Skirmish-mode.
In de volgende Power Unlimited vind je (onder voorbehoud) een uitgebreide review van Sole Survivor. Ondertussen kun je dus met Internet je tijd volspelen totdat eind 1998 (november) Command & Conquer: Tiberian Sun in de winkels ligt.



VIRTUELE VRIENDINNEN

Oh gossie, heeft je vriendinnetje het uitgemaakt omdat je te veel achter de computer zit? Ach wat maakt het uit, het nieuwe jaar is begonnen, dus is het tijd voor een nieuwe start. En een nieuwe virtuele vriendin.

Zo'n virtuele vriendin heeft één voordeel, ze zeurt niet over hoelang je achter de computer zit. Maar dit is dan ook het enige waarover ze niet zal zeiken. Ze leeft in je computer en moet dus verzorgd worden, anders gaat ook zij uiteindelijk bij je weg.





LOVE BYTES

Blacksheep heeft Love Bytes gecreëerd en misschien is Jo Quest, Engeland's meest geliefde stoeipoes wel jouw perfecte virtuele vriendin. Jo wacht op jou om voor haar te komen zorgen en reken erop dat dit niet makkelijk wordt. Jo is erg veeleisend en vindt dat ze te druk is om iets aan het huishouden te doen. Dit komt allemaal op jou neer. Schoonmaken, koken, boodschappen doen, uitstapjes plannen en meer van dat soort zaken.
Maak je Jo echt heel blij, dan zal ze je belonen of mag je een spelletje strippoker met haar doen. Dus koop die bloemen en bonbons, voer de vis, dood de muizen; doe gewoon alles wat Jo's hartje begeert.

VIRTUAL ROOMMATE

HUB Nieuwe Media introduceert Rachel the Virtual Roommate. Rachel is een sexy dame die net als Jo huishoudt in je computer.



Zij is niet zo lui als Jo maar juist erg actief, ze doet aan aerobics en houdt van dansen. Wel is ze net zo veeleisend en soms is het moeilijk te begrijpen wat Rachel's wensen zijn. Door de liefdesstatistieken goed in de gaten te houden, kun je Rachel tevreden houden. Doe je alles goed, dan word je, net als in Love Bytes, beloond. Zo niet, dan gaat ze er ook vandoor.
Rachel tevreden houden is niet zo heel moeilijk. Je hoeft haar alleen een beetje de goede richting op te sturen. Op tijd naar bed, naar de sportschool brengen, mee uit eten nemen, net als in het echte leven... De sleutel tot succes is het kopen van cadeautjes voor Rachel op het juiste moment. Erg snel onder de indruk is ze echter niet.
Rachel en Jo zijn de perfecte vriendinnen om je talenten op liefdesgebied te testen, je romantische gevoelens nieuw leven in te blazen of gewoon wat tijd te doden. Kus je oude vriendin gedag en 'versier' die nieuwe. Is dit het begin van de Virtual Reality waar we allemaal op zitten te wachten?

MARK B.

RED ASPHALT IS PET

Het grootste nadeel van racen in snelle sportwagens? Je haar gaat ervan door de war zitten, tenminste als je een convertible hebt of de raampjes opendraait. Vandaar natuurlijk dat Bomico ons een doos met 25 petjes van Red Asphalt heeft gestuurd. Red Asphalt? Jawel, want kenners weten dat het hier om deel twee gaat van Interplay's Rock & Roll Racing.
Op pagina 31 lees je het verslag van deze nieuwe racegame, nu kun je alvast een exclusieve – gratis - Red Asphalt-cap bestellen door een briefkaartje met je naam adres en telefoonnummer te sturen naar:

Power Unlimited,
Rock & Roll cap
Postbus 9805
1006 AM Amsterdam.
Wees er snel bij want we hebben er maar 25!





VOLGENDE MAAND IN POWER UNLIMITED

Voor de Power Unlimited van maart hebben we de volgende games alvast (voorzichtig) in de planning gezet: C&C Sole Survivor (PC), NBA In The Zone 98 (PSX), Clocktower (PSX), Poy Poy (PSX), Shining The Holy Arc (Saturn), Formula Karts (Saturn), Mayday (PSX), Fighting Force (PSX), Die By The Sword (PC), Project Paradise (PC), Micro Macines V3 (PC), Jetfighter III (PC), Deathtrap Dungeon (PC) en nog veel, veel, heel veel meer.

Het maartnummer van Power Unlimited ligt vanaf 20 februari in de winkels.

GEWOON EEN SPEL MET BALLEN...



"No one's managed to make even a decent tennis game for the Playstation" - GamePro Preview
"The difficulty of the game is just perfect" - Games Master Magazine

Tennis Arena

- The maddest, sexiest tennis game ever
- Sizzling arcade action gives maximum appeal
- Cool 3D characters and wild arenas
- Very fluid animation by proprietary motion capture engine



Ubi Soft ENTERTAINMENT





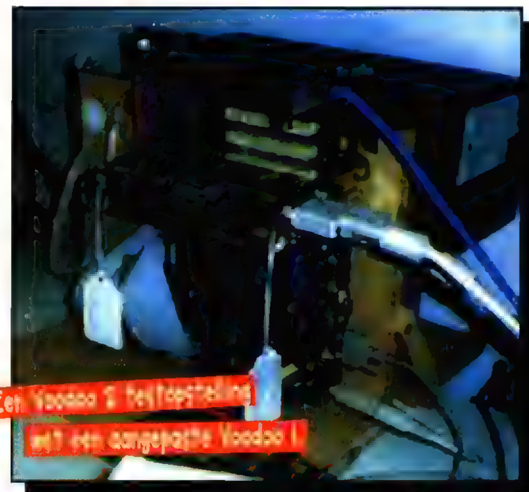
GAME WORLD BV
DISTRIBUTIE

Phone: 010-2150500
Fax: 010-2151222

"Tennis Arena maakt z'n belofte echter helemaal waar"
"..een heerlijke tennisgame die nu eens niet urenlange training vraagt om lekker te beuken"
ED - Power Unlimited

TECH TALK

Wie deze rubriek vaker leest, weet dat ik een paar maanden geleden de komst van een nieuwe console aankondigde. Hoewel het bericht was gebaseerd op geruchten, blijkt dat het netwerk van insiders dat aan de Power Unlimited rapporteert ook in dit geval betrouwbaar is geweest



Een Voodoo 2 testopstelling met een aangepaste Voodoo 1

VM Labs heeft onlangs eindelijk toegegeven dat het bezig is met de produktie van het mysterieuze 'Project X'. Sterker nog, het apparaat moet tegen het einde van dit jaar in de winkels te krijgen zijn.
Er zijn nog steeds weinig details over het apparaat bekend maar het volgende wilde algemeen directeur van VM Labs Rick Miller ons wel vertellen. Speculaties dat het om een 64-bit systeem zou gaan werden door hem ontkend met het argument dat 'meer bits niet altijd beter' hoeft te zijn. Dit betekent niet dat ze niet meer bits hebben, zegt Miller, want dat heeft Project X wel (huh?).
In ieder geval kon hij zeggen dat Project X 'substantieel' krachtiger is dan de N64 en de PlayStation. In het hart van Project X zit grafische technologie die in zijn geheel anders is dan wat we tot nu toe hebben gezien, maar als je er een benchmark op zou loslaten dan zouden de polygonen-per-seconde tegenvallen. Project X werkt namelijk volgens een andere filosofie. De graphics-mogelijkheden zullen zich aanpassen aan een game, en niet andersom. Grote woorden allemaal, maar we missen nog een hoop stukjes van de puzzel. We blijven de ontwikkelingen natuurlijk op de voet volgen.

3Dfx heeft het bestaan van een nieuwe Voodoo chipset bevestigd, gepland voor het tweede kwartaal van dit jaar. Hoewel de naam simpelweg Voodoo 2 wordt, zal de set ruwweg drie keer zo snel zijn als zijn voorganger.
Het uiteindelijke produkt zal bestaan uit een 192bit architecture en zal data kunnen verwerken met een duizelingwekkende snelheid van 2,2 gigabyte per seconde. Deze snelheid is met name te danken aan een dubbele implementatie van de Texelfx2 chips. Games als Quake bijvoorbeeld tekenen alles twee keer - de eerste keer met textures, daarna met de lichteffecten. De twee lagen samen vormen het uiteindelijke beeld. Door het gebruik van twee processoren kan het renderen in de helft van de tijd worden geklaard, waardoor Quake op een onspeelbare snelheid van 110 frames per seconde draait op een P233.
Laten we eens lekker met termen gaan smijten. De basis chipset heeft een 80 miljoen bilinear-filtered, MIP mapped pixels/seconde fill rate. Daardoor kunnen 2 miljoen triangles per seconde worden gehaald. Het 3D renderen gaat met *behulp van een 16bit integer en floating-point Z-buffering (met biasing), een sub-pixel en sub-texel correctie met een resolutie van 0,4 x 0,4, per-pixel en per-vertex atmosferische mist en hei-effecten tegelijk met alpha-blending en er is de mogelijkheid gebruik te maken van interne polygon edge anti-aliasing.
Voor het 3D texture mapping is de volgende technologie ingebouwd. Het perspectief is altijd correct door, wat wordt genoemd, 'true divide-per-pixel' texture mapping. Verder heb je full speed bilinear en trilinear filtering, texture compositing voor multitexture speciale effecten en texture compression door nauwe band YAB formaat. Stop daar 2-4 Mb EDO DRAM frame buffer ge*heugen bij en tot 12 Mb texture memory en het zwikje kan worden afgespeeld op resoluties tot 1024x768 met dubbele en driedubbele buffering. Hijg hijg.
BJØRN



Een zeer vage foto van de vage Project X



Een demo laat zien wat Project X kan



Miller vraagt zich af: wie was er eerder, de koe of het ei?

DE SPORTWERELD VAN FC KNUDDE

Vroeger was er een stripblad dat de Pep heette, daarna werd dat Eppo, Eppo Wordt Vervolgd, Sjors & Sjimmie en tenslotte SjoSji. Een strip die nooit uit deze bladen is weggeweest, is Knudde van Toon van Driel.

De doldwaze stripjes van FC Knudde, de meest klungelige voetbalclub aller tijden, werkten bij velen op de lachspieren. Met dit in het achterhoofd is het spel Knudde World Sports Tournament volgens mij ook in elkaar gezet. Een zeer komisch spel met een grote diversiteit aan sporten en bovenal veel humor.

FIERLJEPPEN

FC Knudde zit financieel weer eens aan de grond. Ten einde raad laat de directie, als reclamestunt, Jaap met een fakkel de wereld rondrennen met uitnodigingen voor een sporttoernooi.

Dit toernooi bestaat uit de volgende onderdelen: wielrennen, speerwerpen, roeien, Formule 13 karten, waterskiën, schansspringen, snowboarden, kanoën, fierljeppen en voetballen.

Maar Knudde zou Knudde niet zijn als de sporten niet op een ietwat ander manier kunnen worden uitgevoerd. Zo kun je bijvoorbeeld tijdens het wielrennen en snowboarden je tegenstanders neermeppen, zonder dat je gediskwalificeerd wordt. De bediening deed me met weemoed aan een spel als Decathlon denken waarbij je het toetsenbord of de daarvoor gebruikte joystick bijna aan gort moest rukken om voldoende snelheid te krijgen. Gelukkig is dat hier wat minder extreem, maar het principe is wel hetzelfde. Door de CTRL-knop snel in te drukken krijg je snelheid en met de spatiebalk en de pijltjestoetsen bedien je de overige handelingen.

LOLLIG

De graphics zijn een beetje gedateerd, maar de invulling is daarentegen super grappig. Zo vind je jezelf bij fierljeppen (polstokslootjespringen) midden in een weiland waar allemaal boeren en boerinnen je aanmoedigen en je temidden van de bagger en de mest zo ver mogelijk moet springen. Spring je mis, grijp je de stok te laat of heb je te weinig vaart, dan flikker je gegarandeerd op je muil, in de modder of in het water hetgeen weer erg lollig wordt weergegeven. Een zeer lastig onderdeel is het wielrennen waar je soms midden in een dorp (compleet met rotonde, een fanfare orkest en diverse cafeetjes) moet fietsen en overal tegenaan kunt botsen. Kortom, voor gelikte graphics moet je hier niet zijn, maar dat geeft ook helemaal niet. Knudde moet het vooral hebben van de humor en de grappige invulling van de omgeving waarin de sporten bedreven worden. Ik heb me met dit spel in ieder geval uitstekend vermaakt.

JAN







CARMAGEDDON SPLAT PACK

Voor gamers die inmiddels alle levende wezens in Carmageddon onder hun wielen hebben vermorzeld, en dat zijn er vast heel veel, heb ik goed nieuws. De Carmageddon Splat Pack brengt je vers plet-volk.



Carmageddon Splat Pack zou ik in één zin kunnen omschrijven. Het biedt alles wat Carmageddon ook biedt, maar dan nog beter, nog grover, nog bloediger én met een 3Dfx-patch.

CSP bestaat uit achttien splinternieuwe tracks die jij mag ontdoen van vervelende wandelaars. Je krijgt vijftien nieuwe auto's tot je beschikking en dat zijn nou niet bepaald Fiat Panda's.

ALS ER ÉÉN SCHAAP GESPLET IS...

Tijdens het spletten kun je genieten van nieuwe omgevingen, waaronder een gevangenis, een winters landschap en de hel. Per omgeving tref je weer duizenden levende wezens aan die er echt om vragen om tot hoopjes lillende darmsmurrie vermalen te worden. Politieagenten, mannen in pak en lekkere babes in minieme badpakjes (zonde!); allemaal gillen ze heerlijk als je ze op de motorkap rost. Ook de beesten ontbreken niet. Waren in Carmageddon vooral de koeien de klos, ditmaal zitten de levels vol met het betere schapen-splatwerk. Ze lopen in kuddes rond, dus daar valt zelfs voor iemand met -19 nog wel een stijlbonus weg te slepen.

SPLETTEN IN 3DFX

De Splat Pack kun je met een 3Dfx kaart spelen en dat verhoogt de pret behoorlijk. Je ziet nu nog beter hoe iemand tegen je bumper ketst. De lijkjes zijn ook een stuk smakelijker. Een beetje arts kan de verschillende organen zo aanwijzen. Je hebt wel een krachtige Pentium nodig om het spel een beetje vaart te geven. Maar voor de rest speelt de Splat Pack lekker. De besturing is hetzelfde gebleven en de cheatcodes voor Carmageddon (PU december) kunnen ook in deze add-on gebruikt worden.

J.J.

TOPPERS VOOR EERSTE KWARTAAL

Kort voor nieuwjaar belden wij met een aantal grote software-huizen/distributeurs en vroegen ze naar de drie belangrijkste releases voor het eerste kwartaal van 1998. Doe er je voordeel mee.

ELECTRONIC ARTS
Dark Omen (PC, PSX)
Skull Monkeys (PSX)
Diablo (PSX)

BOMICO
Die By The Sword (PC)
Fall Out (PC)
Forsaken (PC, PSX)


Forsaken.

R&P Electronic Media
Ubik (PC)
Egypte (PC)
Pax Corpus (PC)

ATOLL SOFT
C&C: Sole Survivor (PC)
Battlesphere (PC)
Beast (PSX)

EMTEC
Deathtrap Dungeon (PC)
Unreal (PC)
Daikatana (PC)


Unreal.


Daikatana.

MIND MULTIMEDIA
Beyond Time (PC)
Have A Nice Day (PC)
LED Wars (PC)

HOMESOFT
Starcraft (PC)
Winblows 98 (PC)
Warcraft Adventures: Lords Of The Clan (PC)

KONAMI
Nagano Winter Olympics (PSX, N64)
NBA In The Zone 98 (PSX, N64)
Mystical Ninja (N64)

CD CONTACT DATA
Battle Zone (PC)
Quake (PSX)
Pitfall 3D (PSX)


Pitfall 3D.

NINTENDO
Yoshi's Story (N64)
Tetrisphere (N64)
Timon & Pumbaa (SNES)

COLUMBIA TRISTAR
Cool Boarders 2 (PSX)
Bushido Blade (PSX)
Spice World (PSX)

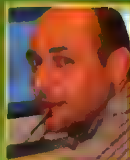
UBI SOFT
Tonic Trouble (PC/N64)
Red Line Racer (PC)
POD Extended Time (PC)

de redactie

Door de hilarische fotostrip uit het vorige nummer heb je wellicht de indruk gekregen dat de PU redactie alleen maar strips leest. Niets is minder waar, want als de games zijn uitgespeeld verslinden de redactieleden stapels boeken. Maar wie leest nu eigenlijk wat?



MARK B.
Mark richt zich voornamelijk op de Amerikaanse literatuur. Naast alle boeken van Stephen King, staan ook de memoires van alle Amerikaanse presidenten bij hem op de plank. Momenteel leest Mark een bewerkte versie van Sylvester Stallone's *Spreken in het openbaar.*



ED
Naast *Nijntje gaat op kickboksen* en *Daantje aan de drank* die Ed elke avond aan zijn kroost moet voorlezen, heeft hij zich gestort op Formule 1 boeken. Zijn favoriet is het autobiografische *Waarom finish ik toch altijd laatste of helemaal niet?* van onze eigen Jos Verstappen.



ANDREAS
Dat Dre van lekker eten houdt, mag bekend zijn. Zijn huis ligt dan ook bezaaid met exotische kookboeken. *Kokkerellen met afvalvlees* scoort hoog, maar Dre's all-time favorite is Tineke de Nooij's *101 gerechten met vla.*



BAS
Bas leest letterlijk alles, als het maar over tatoeages gaat. Momenteel zit hij dag en nacht te bladeren in *Zelf tatoeages zetten in 20 lessen* van Henk Schiffmacher en mag hij alvast oefenen op de strakke billen van een niet nader genoemd redactielid.



RUBEN
Ruben is helemaal verslaafd aan de X-files. Naast de serie zijn natuurlijk ook de boeken verplichte kost. Het probleem is echter dat na het lezen van *The Truth is out there* Ruben nu overal complotten ziet en de PU redactieleden iedere week een alien lifeform scan moeten ondergaan.



JAN
Na alle folders met te verwachten games en persberichten van softwarehuizen te hebben nageplozen, blijft er voor Jan weinig tijd over voor ander leeswerk. Dat komt natuurlijk ook doordat hij zelf een boek aan het schrijven is, getiteld *Hoe peuter ik zoveel mogelijk games bij mijn eindredacteur los?*



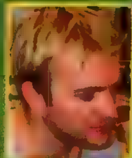
SKATE
Onze voetbalfanaat kent maar een soort literatuur: die over voetbal natuurlijk. *De bal is groen, Het gras is rond* van Johan Struijff en *Scheids ben je blind?* van Danny Doof, maar ook *Alles over de tackle van achteren* en *Cheaten in het spelershome* van de hand van John de Golf kent Skate van voor naar achter.



KEES
Het huis van Kees is een ware bibliotheek vol boeken, encyclopedieën en naslagwerken over Oosterse vechtsporten. Sinds kort mag hij zich ook de trotse bezitter noemen van het zeer zeldzame *Mien, waar is mijn werpster?*



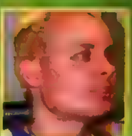
NANCY
Nancy heeft een zwak voor erotische poëzie. De bundel *Dokter, wat heeft u warme handen* van Dirk Dijenkletser heeft ze al tien keer herlezen, maar momenteel zweert ze bij *Zwoele zomernachten in Alaska* van Fred Emmer.



BJORN
Bjørn is breed georiënteerd. Hij leest alles, van menukaarten tot wegwijzers, van bijsluiters tot billboards. Daarnaast heeft hij een zwak voor Detectives. Baantjers *De moord op de redacteur die zijn deadline niet haalde* heeft hij bijna uit.



THOMAS
De goedlachse Thomas spit alle andere gamesbladen door om te zien hoe het niet hoort. Als hij daarna van de buikkramp is bekomen, neemt hij graag *Japon over het balkon* van Piet Bambergen ter hande of laat hij zich vermaken met het alom geprezen boek van Youp van 't Hek, *Ik maak al tien jaar dezelfde grapjes, en ze blijven het vreten.*



J.J.
"Mijn huis staat vol met telefoonboeken, Wehkampcatalogi en Gouden Gidsen", aldus onze kersverse Duke look alike J.J. "Als de sportschool weer eens een keer dicht is, kan ik me lekker afreageren met het doormidden scheuren van die dingen. RAARRRGH!"

power unlimited's games top 10

In samenwerking met: Dutch Interactive Charts

Iedere maand wordt de Power Top-10 samengesteld aan de hand van de gegevens van de Dutch Interactive Charts (DIC). De DIC is een tweewekelijkse lijst die, behalve in Power Unlimited, ook is terug te vinden op het PowerWeb (www.bpa.nl/powerweb). Omdat de PowerTop-10/DIC wordt samengesteld aan de hand van de harde verkoopcijfers zul je ook regelmatig oudere bugdet-titels tegenkomen. Het cijfer tussen de haakjes is de positie die het spel vorige maand in de Power Top-10 innam.

POWER HITS

Hier volgt een overzicht met de games die in de vorige twee nummers de beste cijfers kregen:

NINTENDO 64

Diddy Kong Racing (januari)	9,2
Mischief Makers (december)	8,9
Extreme G (december)	8,9

GAME BOY

Smurfen 3 (december)	8,0

SATURN

Lost World (januari)	8,9
Sonic R (januari)	8,1

PLAYSTATION

Tomb Raider 2 (januari)	9,4
Cool Boarders 2 (december)	9,2
Mortal Kombat Mythologies (december)	9,0
Crash Bandicoot 2 (december)	9,0
MDK (december)	8,9
Grand Theft Auto (januari)	8,8
Skull Monkeys (december)	8,8
Duke Nukem 3D (januari)	8,7
Courier Crisis (december)	8,5
Nascar 98 (december)	8,5
Red Alert (januari)	8,4
Frogger (januari)	8,4
Toca Touring Car Championship (december)	8,4
Duke Nukem Total Meltdown (december)	8,4
Medievil (januari)	8,1
WCW vs The World (januari)	8,0
NHL 98 (januari)	8,0
Spawn (januari)	8,0
Tennis Arena (januari)	8,0
Pandemonium 2 (december)	8,0

PC CD-ROM

Blade Runner (december)	9,8
Turok Dinosaur Hunter (januari)	9,6
Sub Culture (december)	9,3
Nuclear Strike (januari)	9,2
Tomb Raider 2 (januari)	9,2
Quake 2 (december)	9,2
Treasures Of The Deep (januari)	9,1
F1 Racing Simulation (januari)	9,1
Grand Theft Auto (december)	9,1
Dreams (januari)	9,0
Age Of Empires (december)	9,0
Queen The Eye (januari)	8,9
Incubation (december)	8,9
The Reap (januari)	8,8
Monkey Island 3 (januari)	8,8
Koala Lumpur (december)	8,8
F22 (januari)	8,6
I-War (januari)	8,6
Search And Rescue (januari)	8,5
Zork Grand Inquisitor (januari)	8,5
Riven (januari)	8,5
Enemy Nations (december)	8,5
Earth 2140 (december)	8,5
DogDay (december)	8,4
Postal (januari)	8,3
3D Ultra Pinball (januari)	8,3
Virus (december)	8,3
The Tone Rebellion (december)	8,3
AHX-1 (januari)	8,2
Panzer General 2 (december)	8,2
Galapagos (december)	8,2
Ignition (december)	8,1
NHL 98 (januari)	8,0

SONY PLAYSTATION POWER TOP 10



1. (-) Tomb Raider 2
2. (-) Final Fantasy VII
3. (-) Moto Racer
4. (-) Time Crisis
5. (-) FIFA 98
6. (-) Fighting Force
7. (-) MDK
8. (9) Tomb Raider
9. (-) Crash Bandicoot 2
10. (4) Croc

NINTENDO POWER TOP 10



1. (-) Diddy Kong Racing (N64)
2. (6) GoldenEye 007 (N64)
3. (-) Bomberman 64 (N64)
4. (3) Extreme G (N64)
5. (1) Lylat Wars (N64)
6. (10) Super Mario 64 (N64)
7. (2) Mario Kart 64 (N64)
8. (-) Duke Nukem 3D (N64)
9. (5) Multi Racing Championship (N64)
10. (4) F1 Pole Position (N64)

PC CD-ROM POWER TOP 10



1. (-) Tomb Raider 2
2. (-) FIFA 98
3. (-) Blade Runner
4. (-) F1 Racing Simulation
5. (10) Riven
6. (-) Age Of Empires
7. (-) Carmageddon Splat Pack
8. (7) MS Flightsimulator 98
9. (-) Pinball Power games 2
10. (3) Lands Of Lore 2

SEGA SATURN POWER TOP 10



1. (4) Duke Nukem 3D
2. (6) Last Bronx
3. (5) Sega Rally
4. (8) Sonic 3D
5. (-) Tetris Plus
6. (-) World Wide Soccer 98
7. (-) Quake
8. (-) Sega Touring Car Championship
9. (2) Resident Evil
10. (-) Nights

EGYPTE

1156 VOOR CHRISTUS

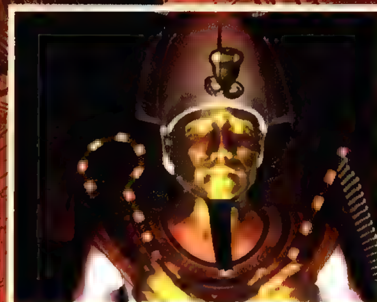
HET RAADSEL VAN DE KONINKLIJKE TOMBE

Beleef een magisch avontuur in de betoverende omgeving van het oude Egypte. Egypte biedt niet alleen een spel, maar ook de mogelijkheid om rond te dwalen in exact nagebouwde omgevingen uit ca. 1100 vC en een complete database boordevol informatie over het oude Egypte!

Egypte biedt ondermeer:

- **Omni 3D voor complete bewegingsvrijheid**
- **Omni Sync**
- **Exacte weergave van het oude Egypte**
- **IJzersterk verhaal**
- **Schitterende grafische omgevingen, zoals in Atlantis**
- **Betoverende muziek**

Egypte is het nieuwste product van de makers van Atlantis, de nummer 1 CD-Rom van 1997!







GEHEEL NEDERLANDSTALIGE SOFTWARE



Egypte is binnenkort overal verkrijgbaar.
Bestel 'm nu!

Kijk ook op internet: www.mediabase.nl of bel 020 - 6458248



Screenshots

Mortal Ko Annihilation

Als 't goed is, draait MK Annihilation al vanaf half februari in de bioscoop want vanwege het succes in Amerika, wordt ie eerder in Nederland uitgebracht dan aanvankelijk de bedoeling was. De PU hoofdredacteur kwam in elk geval laaiend enthousiast uit Amerika terug; deel twee wordt groter en beter dan de eerste film, en we geloven hem op z'n woord.



SHAO-KAHN EN Z'N LEGER

Annihilation, dat van de makers geen sequel genoemd mag worden omdat het geen vervolg is maar hoofdstuk twee in de avonturen van de MK karakters, gaat verder waar het vorige verhaal ophield. Shao-Kahn lapt de Kombat regels aan z'n laars en komt hoogstpersoonlijk naar de Aarde om deze te veroveren en tegelijkertijd alles wat hem in de weg loopt te vernietigen. In zijn leger zitten naast Scorpion en Sub-Zero ook Mileena, de slechte tweelingzus van prinses Kitana, Motaro, een centaur, Sheeva, een vierarmige vechtmachine, Cyrax een cyberninja met ingebouwde raketlanceerder en ex-schoonheidskoningin Sindel.

DE STERFELIJKEN

De sterfelijken zullen het niet makkelijk krijgen, maar ook zij hebben extra hulptroepen. Niet alleen vecht Rayden deze keer mee met Liu, Sonya en Johnny Cage, hun team wordt daarnaast versterkt met Jax, een ouwe vriend van Sonya die titanium in z'n armen heeft om ze wat sterker te maken, Jade, vluchteling uit de Outworld en de sjamaan Nightwolf.

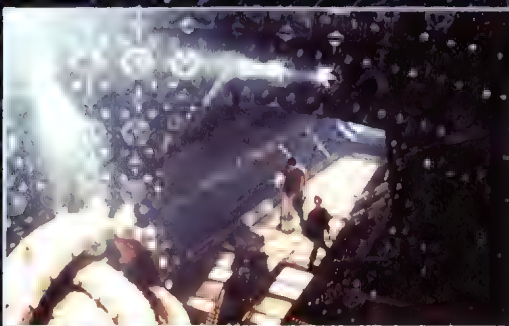
NOT THE END

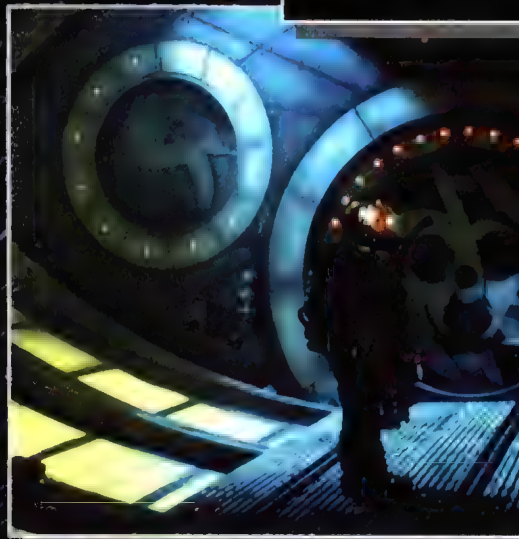
Op de MK-website kun je lezen dat iedereen wordt opgeroepen de film te bekijken en kritiek, ideeën en wensen



SHORTS

Groots en meeslepend zou ik het niet willen noemen. Verwarrend en bloederig lijkt me een betere omschrijving voor **Event Horizon**. En als ik erbij vertel dat het een soort kruising tussen Alien en Hellraiser (zonder Pinhead dan) is, begrijp je wel dat deze horror in space waarschijnlijk maar in een beperkt aantal zalen te zien zal zijn.
De Event Horizon is een ruimteschip dat 32 jaar geleden (de film speelt in het jaar 2047) spoorloos verdween in een space-Bermuda driehoek. Nadat een noodsignaal is opgevangen, wordt het rescue-schip van kapitein Miller (gespeeld door Lawrence Fishburne) erop afgestuurd. Naast de vaste crew is ook dr. Weir aanwezig. Hij heeft de revolutionaire motor waar de Event op draait ontworpen en is daarnaast psychisch flink in de war geraakt van de zelfmoord van zijn vrouw, ook alweer een paar jaar geleden. Het team vindt de Event H (lekkere claustrofobische opnames in donker ruimteschip waar half ontbonden lijken ronddobberen in het luchtledige), die bezeten blijkt te zijn van een soort evil superbrein dat pijn, angst, moordneigingen en algehele chaos hoog in het vaandel heeft staan. Het brein kan in de hersenen van mensen kijken en ze dingen laten doen waar ze geen controle meer over hebben en die ze vaak ook niet overleven.
Zoals ik al zei: een film voor de echte liefhebber. **Vanaf half februari in de bioscoop.**







via e-mail te leveren, liefst zo gedetailleerd mogelijk. Dat kan natuurlijk alleen maar betekenen dat Annihilation niet het einde van MK bioscoop-saga is. **Vanaf 12 februari in de bioscoop www.mortalkombat.com**



WEGGEVERTJE

Rapid Racer je favoriete game van het moment? Of hang je liever achterover om de graphics in de technowereld van Ghost in the Shell te bewonderen. Lees in beide gevallen door. We hebben namelijk de soundtrack van de racegame én de manga-movie in de aanbieding. Apollo Four Forty tekende voor de tune van Rapid Racer en maakte er meteen een heel album omheen. Voor Ghost in the Shell werden verschillende techno-artiesten (waaronder Derrick May) gevraagd een nummertje te maken. Prachtig artwork in de inlay van de GitS CD inclusief mini interviews met de artiesten en de geschiedenis van strip naar film naar game. En wat moet je doen om een van deze schijfjes in de wacht te slepen? Bijna niks. Ja, een kaartje sturen met je naam, adres, welke van de twee CD's je wilt hebben en waarom. Wees wel snel want van beide hebben we maar vijf stuks weg te geven.

Stuur een kaartje naar:
Power Unlimited
Postbus 9805
1006 AM Amsterdam
O.v.v. Soundtrack Rapid of Ghost in The Shell.

Na de TV, de agenda's en de feesten komen de VJ's van TMF nu ook naar je computer. **De TMF Screensaver Kit** bevat een (After Dark) screensaver waarop foto's van alle VJ's over het scherm vliegen. Elke VJ heeft een eigen foto die je, als extraatje, ook als





wallpaper kunt gebruiken. Daarnaast is er behang met het TMF logo of met de Magnificent Four. Van die laatste staat ook de videoclip op het schijfje. De TMF agenda (die je op je harde schijf kunt zetten) maakt het geheel compleet.

Sjaak is een klein mannetje met bloeddoorlopen ogen in een hoofd dat groter is dan z'n lijf. Gekleed in een soort Superman pak (Supersjaak?) speelt hij de hoofdrol in het spel: **Gabber Sjaak en de flippende megapil**.





De game bestaat uit twee CD's; op de een staat het spel dat naar de harde schijf geschreven wordt. De andere CD is een audio-CD die in een gewone CD-speler afgedraaid kan worden. Het is ook bedoeld als achtergrondmuziek bij het spel. Wanneer je gaat spelen stop je de audio-CD in de Romspeler en kun je op de klanken van Hakkuh en Zaguh of Have Naquila, het gabbertje door een platform heen loodsen. Onderweg moet hij zoveel mogelijk joints en pillen zien te scoren en vooral geen agenten tegen het lijf lopen, want daar gaat hij gillend dood van. En

Sjaak heeft maar twee levens. Gabber Sjaak is niet echt een spel waar je maanden op stukloopt voordat je het uit kunt spelen. Het is vooral erg melig en een beetje van alles wat. De twee CD's bevatten: een platformgame, een audio-CD en een file met dertien speelbare demo's van games waaronder Carmageddon, Tomb Raider, Meat Puppet, X-Wing vs Tie Fighter en Expect No Mercy.
Een geoefende gamer kun je er niet blij mee maken (wel laten lachen), maar voor beginners in de gamewereld is Gabber Sjaak en zijn megapil een leuke kennismaking.

NAG OL

Konami, een van de meest vooraanstaande fabrikanten op het gebied van sportspellen, heeft een game gemaakt van het belangrijkste sportevenement van het jaar, de Olympische Winterspelen in Nagano. Nou ja, na het WK voetbal dan.


Groetjes uit Nagano.

THUISWEDSTRIJD

Het Japanse Konami heeft inmiddels al heel wat grote sporttitels uitgebracht. Games als International Superstar Soccer Pro, NBA In The Zone en International Track And Field zijn hier aardige voorbeelden van.
In 1996 was de eer nog aan US Gold om de Olympische Zomerspelen in Atlanta op de PC te laten verschijnen, nu heeft Konami 'hun' grote sportspektakel in huis gehaald. Voor wie het de afgelopen maand geheel ontgaan is: de OWS vinden dit jaar plaats in Nagano, Japan en dat is natuurlijk een thuiswedstrijd voor ze.
Wat ik van deze game dan ook verwachtte, kwam grotendeels uit. Alle lokaties waar gestreden wordt om de felbegeerde gouden medailles, zijn identiek aan de real thing. Van ijshal tot skischans, ze zijn nauwelijks te onderscheiden van de echte lokaties.

EEN MONDVOL

Verwacht echter geen officiële equipes van alle landen. Blijkbaar ging het de programmeurs wat te ver om iedere sporter bij naam en nationaliteit te noemen, en is er gekozen voor een simpelere oplossing. Je kunt namelijk je eigen naam invoeren, en vervolgens kiezen uit een van de (helaas slechts) zestien landen die beschikbaar zijn.
Maar what the fok, wel Nieuw Zeeland, en geen Holland? Dat zullen de Rintjes en Gianni's onder ons niet op prijs stellen. Want schaatsen is wèl een essentieel onderdeel van dit evenement. NWO telt dertien onderdelen, waarvan de 500 en 1500 meter (zonder klapschaats) er twee van zijn. De overige onderdelen zijn: Alpine Skiën (afdaling, Super G en reuzeslalom), Snowboarden (reuzeslalom), Shorttrack (500 en 1000 meter), Bobsleeën (viermans-bob), Rodelen (solo slee), Schansspringen (grote schans, freestyle) en tot slot Curling. Wel, da's een mondvol.
Prettig bij dit scala aan onderdelen is dat je ze in willekeurige volgorde kunt spelen.

ARTISTIEKE BUITELINGEN

Het schaatsgedeelte en de shorttrackraces zijn de sporten die de meest intensieve 'handling' vragen. Hier dien je als een bezetene op minstens twee knoppen te drukken om een acceptabele tijd te rijden, en neem maar van mij aan dat dit een allesbehalve prettige uitwerking heeft op het verdere functioneren van je vingers en pols (tja, als gamestester moet je nu eenmaal meerdere lichaamsdelen tijdelijk opofferen om je lezers een helder beeld van een bepaald spel te geven).
Verder is de gameplay redelijk gevarieerd. Zo hoef je bij het skiën en snowboarden alleen maar om de vlaggetjes te slalommen en af en toe door de knieën te gaan om meer vaart te krijgen, terwijl je bij het freestyle schansspringen een hele combinatie van knoppen in snel tempo achter elkaar moet indrukken om een serie artistieke buitelingen te maken.

VERMAKELIJK

Omdat het gros van de onderdelen draait om snelheid en solo wordt uitgevoerd, is het prettig om dit af te kunnen wisselen met een potje curling, oftewel een soort Bowling On Ice. Ik hoop dat ik met deze term de curlers in ons land niet beledig. Als ze hier al bestaan.
Bij deze sport (die als enige in de game vrouwelijke deelnemers heeft) dien je in een viermansformatie een soort schijf, die verdacht veel weg heeft van een fluitketel op kussentjes, al borstelend naar het midden van de aan het eind van de baan gelegen cirkel te schuiven. Je zult snel genoeg merken dat het toepassen van de juiste strategie uiterst belangrijk is, aangezien je tegenstander het je flink moeilijk kan maken door jouw schijven uit die cirkel te knallen. Uiterst vermakelijk allemaal, moet ik zeggen.

VERZADIGD

Dat geldt ook voor alle andere onderdelen, hoewel bij sommige de fun er vrij snel af is. Vooral het schaatsgedeelte had ik na het verbreken van alle records in de Hard Mode al snel gezien.
En hoewel het wat tijd vergt om jouw naam op alle erelijsten te zien prijken (nou ja, ik hoefde er maar één nachtje slaap voor te skippen), zul je misschien net als ik al snel lichtelijk verzadigd raken van sommige onderdelen. Je zult dan uiteindelijk nog puur strijden tegen je eigen persoonlijke toptijden. En dat is toch niet echt de bedoeling van de Olympische Spelen?

WIT, WIT EN NOG EENS WIT

En wat valt er te zeggen over de graphics, los van het feit dat de 'kleur' wit erg prominent aanwezig is? Laat ik maar beginnen met het gegeven dat de characters er (in deze bèta versie



Of de heren even opzij willen gaan.



Effe flink aanzetten en wegwezen.



Wie heeft er gescoord?



POWER TIP
Let bij het schansspringen goed op de windmeter



Het eind is in zicht

ANO WINTER
YMPICS 98

althans) soms nogal blokkerig uitzien. Ook de schermopbouw is af en toe erg schokkerig. Je zult vooral bij de snelle afdalingen op de ski's met regelmaat van de klok geconfronteerd worden met plotselinge decorveranderingen. Van vloeiende overgangen is hier nauwelijks sprake. Het is dan ook te hopen dat dit manco in de definitieve versie netjes weggewerkt wordt. Ook de geluidseffecten zijn niet altijd om over naar huis te schrijven. Ik begon me al snel te irriteren aan de constante herhalingen van dezelfde soort noises. Desondanks valt er aan Nagano Winter Olympics genoeg fun te beleven. Ik zie mezelf deze game niet zo snel uit de kast halen in hartje zomer, maar met de alsmaar terugkerende kou (elk jaar weer) denk ik dat ie op zijn manier toch een lange levensduur zal hebben.



RAPPORT

graphics	7⁹
geluid	7⁵
originaliteit	7⁸
speelbaarheid	7⁸

- ▲ Veel variatie
- ▲ 1-4 Spelers
- ▲ Nauwelijks laadtijden
- ▼ Waar is het ijshockey?

PLAYSTATION
Prijs: ƒ 129,95 Bfr. ca. 2350
Fabrikant: Konami
Distributeur: Konami
Tel: 020-4223411

7⁸

Nagano Winter Olympics is weliswaar een vrij seizoensgebonden game geworden, maar dat neemt niet weg dat er genoeg elementen voor een sportieve strijd in zitten.
Let's go for gold!
SKATE



Shit, ik zit vast aan het plafond.

Schrobben maar dames.





Ik kijk naar het ijs en denk: wat ben ik toch knap.



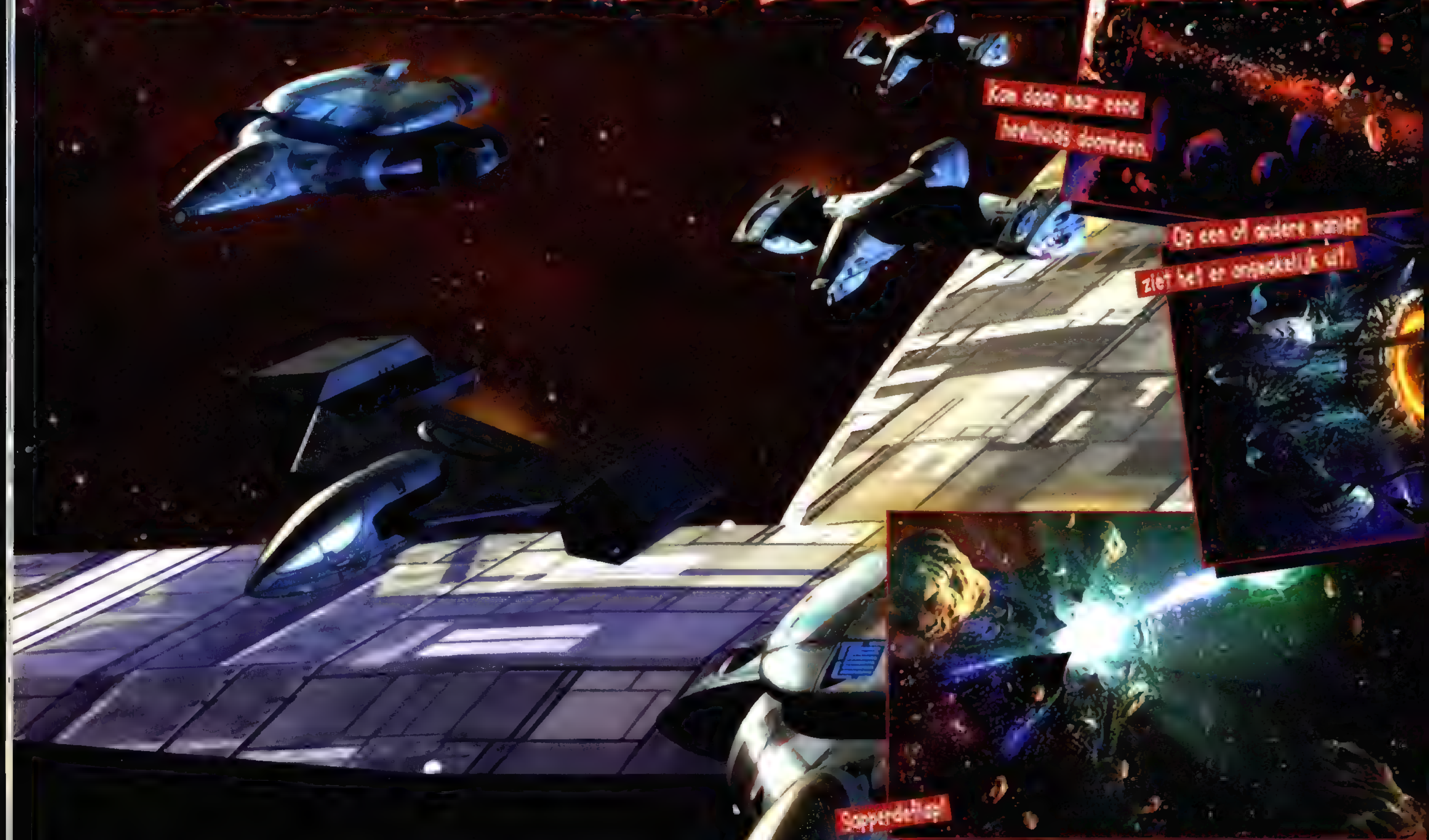
Het camerawerk laat je soms duizelen.



Tijd om de trucendoos open te trekken.

Yes! The Wingmen are back in space!
Met meer actie, meer spanning en meer dan een dozijn ille alien space ships.

WING COMMANDER



Kom daar maar eens heelhuids doorheen.

Op een of andere manier ziet het er onsmakelijk uit.

Sapperdeflap!

SERIES

Als je denkt aan de geschiedenis van games kun je denken aan series die al heel lang meegaan. Bijvoorbeeld die van Zork, die inmiddels al zeven adventures telt of de King Quest inmiddels ook goed voor zeven delen (en deel acht is in de maak!). Men zou ook kunnen stellen dat Doom een lange evolutie kent tot aan Quake II heden ten dage toe. Allemaal series die door de jaren heen een duidelijke ontwikkeling hebben laten zien met alle technische, up to date snufjes die daarmee gepaard gaan. En dan is er natuurlijk een naam die in dit rijtje niet mag ontbreken omdat ook deze serie een duidelijke verandering teweeg heeft gebracht aangaande de manier van gamen: Wing Commander.

BIOSCOOP

Ontworpen door Chris Roberts, is Wing Commander niet alleen een prima voorbeeld van de evolutie van computer-games maar ook van de vooruitgang van de technologie. Vergelijk gewoon maar eens Wing Commander I met zijn low-res, low-colour en eenvoud met Wing Commander IV: The Price Of Freedom, waar de speler getrakteerd wordt op een superbe SVGA flight engine en een hele sloot strak uitziende full-motion videoclips die in de bioscoop niet zouden misstaan. En nu is er Wing Commander: Prophecy. Een nieuw deel en volgens kersverse ontwerper Frank Roan de beste tot nu toe. Maar ja, zeggen ze dat niet allemaal? Men is in ieder geval enigszins afgestapt van de enorme hoeveelheid filmpjes en heeft meer de nadruk op de gameplay gelegd. En terecht, lijkt me.

GROENTJE

In WCP is de Kilrathi oorlog en de burgeroorlog ten einde, maar van totale vrede in het universum is natuurlijk geen sprake, anders zou er ook weinig te spelen zijn. Een nieuw alien ras dient zich aan om de heerschappij van het heelal over te nemen. Afwijkend is dat je niet langer de rol van veteraan piloot Blair op je neemt, (gespeeld door Mark Hamill, alias Luke Skywalker) maar je nu in de schoenen staat van een groentje die helemaal onder aan de spaceladder begint en zich gedurende het spel langzaam opwerkt. Wel kom je oude bekenden tegen uit de vorige WC series, dus de sfeer blijft gehandhaafd.

CONVERSATIES

Het spel begint aan boord van de Midway waar je samen met andere piloten gestationeerd bent. Hier kun je twee ruimten bezoeken. Dit in tegenstelling tot WC IV waar je praktisch over het hele schip kon lopen en de meest uiteenlopende locaties kon bekijken, ook als er niets te doen was. Nogmaals, de aandacht is vooral gefocused op de gameplay en niet zozeer op de interactieve film. Als jonge cadet kun je of naar de Recreation Room gaan en ouwehoeren met de andere piloten over hoeveel schepen ze hebben neergehaald onder het genot van koud pilsje, of je bezoekt de Ready Room waar je je eigen status kunt bekijken en kunt saven en een mis-

PROPHECY

Is 't geen pracht die Piranha.

Ik krijg 't er warm van.

Een van de vreemdgevormde alien ships.

En knoop dat goed in je oor!

Stoere mannen.

De agressie druipt er vanaf.

Dit noemen we een wormhole.

POWER TIP

Hoe blijf ik het langst in de lucht? Bij onverwachte alien aanvallen dien je eerst de alien schepen te vernietigen alvorens je oorspronkelijke missie te volbrengen.

RAPPORT

graphics	9^5
geluid	9^0
originaliteit	9^0
speelbaarheid	8^5

- Meer game, minder film
- Goed verhaal
- Alien ships zijn onbehouwen mooi
- Effecten

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 99,95 Bfr. ca. 1800
Systeemeisen: Pentium 120, 16 Mb RAM, 62 Mb schijfruimte, geluidskaart, muis, Quad speed CD-speler, Windows 95.
Fabrikant: Origin
Distributeur: Electronic Arts
Tel: 00800-94055555

9^0

WCP komt zijn belofte na: minder film en veel meer gameplay, en zo hoort het ook. Met spannende muziek, een flinke dosis actie en schietwerk alsmede schitterende graphics en animaties houdt Wing Commander zijn naam hoog.
JAN

lukte missie opnieuw kunt inladen.
In de Recreation Room kun je bovendien de status van de Midway en andere schepen bekijken en in een simulator je skills opvijzelen. In deze room doe je alle conversaties, die weer worden weergegeven in fraaie, heldere videoclips.
Gelukkig duren de conversaties niet eindeloos lang en kun je snel overgaan tot het vliegen en volbrengen van je missie.

GAMEPLAY

De gameplay is waar het om draait en gameplay is wat je krijgt. De missies zijn uitgebreider en onvoorspelbaar. Als speler krijg je steeds van te voren keuzes voorgeschoteld die het verhaal en de daarbij behorende missies telkens een andere wending kunnen geven. Bovendien zijn de zogenoemde mission-objects niet het enige dat je te doen krijgt tijdens je avonturen in space. Natuurlijk ligt de nadruk op het vernietigen van alienschepen, maar tijdens diverse missies komt er nog veel meer om de hoek kijken. Zo moet je tijdens een bepaalde missie Decker en een aantal mariniers laten escorteren naar een ander ruimtestation voor een aantal reparaties. Tijdens deze missie gaat er dus van alles mis, hetgeen mooi is weergegeven door middel van panie-kerige gesprekken boven in je cockpit. Als speler dien je dan snel een keuze te maken wat te doen, hetgeen een goede of een verkeerde afloop kan hebben. Wacht met dergelijke beslissingen nooit te lang want voor je het weet, komt er een squadron alien crafts om de hoek zeilen die geen seconde zal twijfelen om je uit het luchtruim te knallen.

INDRUKWEKKEND

WCP ziet er bovenal op en top uit met een cockpit om van te smullen en een legio aan even schitterende als verbluffende lichteffecten. Vlieg richting een zon en je krijgt een prachtig schouwspel in de vorm van opkomende licht-bundels. Wanneer je lasers afvuurt zal je cockpit en de neus van je schip oplichten en wanneer ze een schip net niet raken, zal dat schip ook oplichten. Al je raketten hebben zogenaamde trail effects die er verbluffend uitzien en schade aan schepen is zichtbaar in de vorm van een lekkende motor of een brandende vleugel. De explosies zijn zonder meer indrukwekkend te noemen en van het kaliber Star Wars Special edition (denk aan de explosie van de Death Star in de film en je weet waar ik het over heb).
De achtergrond van de ruimte is niet enkel zwart maar wordt nieuw leven ingeblazen met mooie kleurige plasma wolken van rood en blauw.
Om het maar even samen te vatten: de effecten van WCP zijn even smeuïg als talrijk en de vijandelijke alien schepen zijn de meest diverse, weirde en sfeervolle die ik ooit gezien heb. Zoals het een alien schip betaamt, zijn ze groot, gemeen en vervaarlijk uitziend, bijna organisch en bovenal vreselijk snel en sterk.
De Wing Commander fans halen met dit deel de kroon van hun collectie in huis!

Men in

Will Smith schopt het van amateur basketbalspeler tot rapper, tot TV acteur, tot filmster en schittert nu in zijn eigen PC avontuur! Wat Willy nog meer?

NOG EEN FLOP

Volgens mij is er een nieuwe trend geboren in Hollywood. Het lijkt erop dat filmmakers een manier hebben gevonden om de marketing rond een voorspelde kassakraker te gebruiken om games te verkopen.

Hoeveel titels/verhalen van geflopte grote budget films hebben we dit jaar voorbij zien komen? Vrijwel allemaal zijn ze doormidden gehakt door 'de Blade' en niet meer in de running. Gremlin doet mee aan de race met nog een van Hollywood's overexposed films: Men in Black.

DOS MENU

Zouden games verkocht worden naar aanleiding van hun pre-game graphics en menu's, dan had ik deze na een eerste blik weg kunnen gooien. De intro was een soort, met de hand getekende, zes kleuren weergave, die leek op de oude Batman. POW! De menu's zorgden ook voor zere ogen. Alle menu's en loading screens hebben extreem simpele en bold solid-color fonts, die lijken op een Windows versie van DOS.

Toen het spel begon zag ik al snel waar het geld dat ze hierop bespaard hebben naartoe is gegaan. Ik vroeg me altijd al af waarom bedrijven van die intense intro's maken voor shit spelletjes. MiB volgt deze logica ook, maar dan omgekeerd: een slechte intro maar in-game graphics die een heel stuk beter ogen.

Ik kon dan ook meteen zien dat mijn character Will 'Fresh Prince' Smith was.

POWER TIP

Het wachtwoord voor de Chief's computer is Daisy.

De eerste levels zijn behoorlijk donker.

Big Willie style

Uitslovers

Lachen!

Hé, een Woman in Black.

Black





Het MiB trio.

Van zijn snorretje tot zijn Nikes. Je ziet je character vanuit een 3rd person angel en loopt rond in een wereld met preset camera angels die lijken op die van Resident Evil. De bitmap achtergronden zijn mooi gedetailleerd, alleen in de eerste paar levels een beetje aan de donkere kant. Verderop in het spel wordt alles gelukkig wat lichter.

WAT VOOR SOORT SPEL?

Aan het begin van het spel is het moeilijk te zeggen wat voor een soort spel dit is. Je ontvangt je eerste gun en krijgt 'full life' te zien via een metertje bovenaan in beeld, wat je het idee geeft dat het om een shoot'em up gaat. Er hangt genoeg tuig rond, wachtend om uit de weg geruimd te worden. Is de ammo op dan wordt dit met de blote vuisten gedaan tot er meer munitie of een ander wapen gevonden wordt. Will stompt niet alleen, maar schopt ook, waardoor je aan een vechtspel moet denken.
De intelligentie van de meeste vijanden tijdens het vechten, is behoorlijk basic. Ze maken steeds dezelfde bewegingen, waardoor het makkelijk is de gevechten te winnen, als je het patroon eenmaal door hebt.
MiB zit ook vol met puzzels, net als in adventures. De puzzels variëren van het simpel klikken op objecten tot het openen van deuren, onschadelijk maken van bommen, keys vinden en nog een aantal opdrachten waarvan ik nog steeds niet weet wat ik nu eigenlijk deed.
Er is een vast omlijnde volgorde in MiB, dus puzzels kunnen niet willekeurig worden opgelost. Dit zorgde af en toe voor dat gevoel van 'Wat moet ik nu in godsnaam doen?!'.

RAAK ME NIET MEER AAN!

Het spel is verdeeld in vier verschillende missies; Artic Weather Station, Alien Caverns, The Amazone River Valley en The Island of Skip Frales.
Na het spelen van de eerste missie als Agent J (Will Smith), kom je op de MiB Headquarters en kan je kiezen uit een van de drie agenten: Agent K (Tommy Lee Jones) of Agent L (gespeeld door Linda Fiorentino). Ja, ja er is hier zelfs een Woman in Black! Onderweg kunnen er allerlei dingen gevonden worden die nodig zijn voor het voltooien van de missies, zoals wapens, munitie, verbanddozen, pasjes voor bepaalde kamers en dingen met een onduidelijke functie.
Het vinden van die items is soms erg moeilijk, aangezien de 'hot spots' de grootte hebben van een pixel. Lijken onderzoeken is een goede manier om spullen te vinden, maar dat gefriemel wordt snel eentonig.

LEUKE HOND

De film heb ik nooit gezien en of de vijanden dezelfde zijn, kan ik dus niet zeggen.
Wat ik wel kan vertellen is dat behalve een paar gun schietende gangsters, ze allemaal een buitenaards uiterlijk hebben. Er zijn op paddestoelen lijkende dingen die rond vliegen, de typische wezens met de grote ogen, hondeskeletten en een paar creaturen, die rechtstreeks uit Feeble Files leken te komen.
Elke vijand heeft zijn eigen manier van vechten én doodgaan. Wat ik bedoel, is dat je niet elke vijand overhoop kan schieten met elke gun, sommigen, meestal de laatste in een missie, moet je met de blote vuist te lijf gaan.

NIET GRAPPIG

Zoals meestal als Will Smith van de partij is, is deze game grappig bedoeld. Maar ik moet zeggen dat de zinnen die Will tijdens het spelen zegt, absoluut niet grappig zijn.
Het lijkt erop dat ze de acteurs betaald hebben voor het gebruiken van hun gezichten, maar niet voor het doen van de voice overs. Wat voor Will's character echt jammer is. Ze dachten zeker dat welke zwarte stem dan ook wel goed genoeg zou zijn (merken ze toch niet).
Ook was ik erg verbaasd de hitsong 'Men in Black' helemaal niet te horen, zelfs niet het kleinste midi-sample'tje. Waarschijnlijk laat de Fresh Prince zich maar tot een bepaalde hoogte uitbuiten.
Niet dat ik niet in een PC game zou willen schitteren. Misschien is dat een goed idee, de PU staf spelend in hun eigen grote titel. Nu nog een naam.



Neem een gun.



Breng me naar je leider.



RAPPORT

graphics	8⁷
geluid	6⁶
originaliteit	6⁵
speelbaarheid	7⁸

- ▲ Realistische characters
- ▲ Veel wapens
- ▼ Slechte grappen
- ▼ [illegible]

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 79,95 Bfr. ca. 1450
Systeemeisen: Pentium 100, Windows 95, 16 Mb RAM, Quad speed CD-speler.
Fabrikant: Gremlin
Distributeur: Homesoft
Tel: 023-5530149

7⁴

Men in Black is geen slecht spel, maar ik denk dat ze hadden moeten kiezen voor een bepaald genre. Als ze gewoon op het shoot'em up pad waren gebleven, was dit misschien een hit geweest. Maar ja, de competitie is ook zwaar, nu hebben ze er een soort ratjetoe van gemaakt.
MARK B.


Wat het ene zwaard laat zitten, neemt het andere wel mee.



Een spel dat je bij de strot grijpt.



Hallo, we zijn hier niet bij de gymnastiekvereniging.


In dunne plakjes graag.



Knippen en scheren.



Een Chinees doet veel meer met vlees.



Taria kent de gevoelige plekken.

Een sadistische beul, een blinde boeddhistische monnik en satan's persoonlijke huurmoordenaar; het is slechts een greep uit de bloeddorstige characters die de hoofdrol spelen in de nieuwste beat'em up sensatie op de N64: Mace, The Dark Age.

BOVENAARDSE KRACHTEN

Mace, The Dark Age speelt zich af in de middeleeuwen. Een tijd van schrijnende armoede, verschrikkelijke ziekten en gruwelijke wreedheden. Europa en Noord Afrika zijn in de greep van de diabolische heerser Asmodeus. Deze beoefenaar van de zwarte magie is in het bezit van de Mace of Tanis, een bijzonder relikwie dat bovenaardse krachten en het eeuwig durende leven schenkt aan zijn eigenaar.
Om deze bijzondere krachten te kunnen uitoefenen moet de Mace gevoed worden met wanhoop, dood en verderf.

BONDGENOTEN

Aangezien Asmodeus al die ellende niet in zijn eentje kan veroorzaken, heeft hij een zevental bondgenoten in de armen gesloten. Deze zeven veldheren, vorsten en ridders zaaien dood en verderf in ruil voor de ongekende macht van de Mace Of Tanis. Maar na jaren het Europese continent geteisterd te hebben is de koek op en de tijd rijp om een nieuwe markt te onderwerpen aan hun duivelse wandaden. Asmodeus gaat daarom in Azië op zoek naar nieuwe bondgenoten die hongerig zijn naar de donkere krachten. Maar Asmodeus' weg naar de globale heerschappij is niet zonder hindernissen. In Azië beramen enkele nobele strijders een plan om tegenstand te bieden tegen de dreigende invasie van deze demonische heerser en de zeven Europese- en Noord Afrikaanse bondgenoten van Asmodeus hebben ieder hun meest veelbelovende warrior er op uit gestuurd om de Mace Of The Tanis te veroveren. Je begrijpt, dat wordt stevig knokken!

MEET YOUR MAKER

Al Rashid is de zoon van Khalid, de koning der moordenaars. Zijn vechtstijl is razendsnel, vlijmscherp en doorspekt met zwarte magie. Al Rashid's droom is Asmodeus vermoorden en zelf koning der moordenaars te worden.
Countess Taria is de dochter van de graaf van Liberia, een van de zeven bondgenoten van Asmodeus. Naast een zeer bekwaam zwaardvechter is ze ook hoogpriester in de zwarte magie. Haar doel is eveneens Asmodeus te vermoorden en haar vader van de troon te stoten.
The Executioner is de huis-beul van Sir Dregan, een van de zeven bondgenoten van Asmodeus. Om zijn [illegible] aan de macht te houden, en zichzelf van een vaste baan te verzekeren, is The Executioner maar al te gretig om Asmodeus om zeep te helpen.
Kovasha is de meest dodelijke ninja die ooit de aardbodem bewandeld heeft. Haar motieven zijn onduidelijk maar ze strijdt voor een onbekende macht om de Mace te veroveren.
Lord Deimos is de koelbloedige demoon die heerst over het land Bavaria en tevens is hij een van de zeven bondgenoten van Asmodeus. Geen levende ziel heeft ooit het gezicht gezien dat in het [illegible]
Mordos Kull is een als [illegible] huurmoordenaar. Hij verkoopt zijn krachten en die van zijn Goedendag (een dodelijk slagwapen) aan de

MACE THE DARK AGE





POWER TIP

Pas goed op voor de death traps.





POWER TIP

Hou je voeten droog, het overal aanwezige vocht is schadelijk voor de gezondheid.





RAPPORT

graphics	9²
geluid	8⁸
originaliteit	6⁵
speelbaarheid	9⁰

- ▲ Veel characters
- ▲ Finishing moves
- ▲ Torture chamber
- ▼ Rip off

NINTENDO 64
Prijs: ƒ 179,95 Bfr. ca. 3250
Fabrikant: Midway
Distributeur: CD Contact Data
Tel: 077-3232832

84

hoogste bieder. Vooralsnog is hij door een onbekend persoon ingehuurd om Asmodeus te vermoorden maar afhankelijk van andere aanbiedingen kan dat nog veranderen.
Namira werd als kind ontvoerd en verkocht aan een mismaakte en perverse Sultan. Na jaren van misbruik en mishandeling ontwikkelde zij noodgedwongen een even verleidelijke als dodelijke vechtstijl. Zij hoopt door Asmodeus te vermoorden haar eigen identiteit te vinden.
Ragnar Bloodaxe is afkomstig uit de ijskoude Noorse fjorden en een beducht warrior. De slagen van zijn Twin Axes zijn keihard en dodelijk. Zijn reden om de Mace Of Tanis te veroveren is niet geheel duidelijk.
Takeshi Tsunami is de tweede zoon van een eerzame Japanse familie en tevens de jongste samourai van het Japanse keizerrijk. Zijn missie is om z'n, door de zwarte krachten van Asmodeus geobsedeerde, broer Ichirio te vermoorden en Japan te bevrijden van de dreigende apocolypse.
Xia Long is de zoon van een befaamde Chinese krijger die hem de kunst van de martial arts bijbracht. Op zijn veertiende verjaardag stak Xia's vader hem de ogen uit en verbande hem buiten de stadsmuren zodat de jonge knaap zijn noodlot zou kunnen treffen. Daar werd Xia gevonden door boeddhistische monniken die hem hielpen zijn zesde zintuig ontwikkelen.
Sir Dregan is een dolende demoon die zich aangesloten heeft bij Asmodeus' zeven bondgenoten in de hoop dat hij hem kan helpen bij het traceren van zijn ziel. Maar aan zijn loyaliteit is een einde [illegible] erachter kwam dat Asmodeus al jaren de kracht en kennis had om zijn menselijkheid te herstellen.
Ichiro is de verdorven broer van Takeshi. Hij wil louter en alleen de macht over zijn geboorteland Japan en bekend staan als de meest gevreesde warrior ter wereld. Tussen de bedrijven door probeert hij ook nog even zijn brave broertje om zeep helpen.
Gar Gudrunson is de aanvoerder van het dwergen-bevrijdingsfront. In zijn zelfgebouwde middeleeuwse transformer gevechtsmachine hakt en beukt hij zijn tegenstanders tot pulp om zo alle onderdrukte dwergen waar ook ter wereld te bevrijden.
The Hellknight is er hoogstpersoonlijk door Satan zelf op uitgestuurd om de Mace terug naar het vagevuur te brengen. Uiteraard heeft hij ook de opdracht gekregen om Asmodeus, de kleptomaan in kwestie, op de voor de Beëlzebub zo gebruikelijke wijze af te straffen.

GOED GEJAT

Zo, nu weet je in ieder geval met wie je aan de slag kunt. Allemaal wrede, bloeddorstige characters die stuk voor stuk in het bezit zijn van vette finishing moves.
Dit alles vindt plaats in sfeervolle battle arena's vol met energie opslurpende death traps. Erg origineel is Mace The Dark Age echter niet, het is een combinatie van Mortal Kombat, War Gods en Soul Blade. Maar... beter goed gejat dan fout bedacht.

CE
RK AGE









Dacht ik toch dat een regelrechte PC-knaller als Quake nooit succesvol geconverteerd zou kunnen worden naar een console. Wel, Id Soft heeft het 'm toch mooi geflikt!





Wat is dat toch allemaal met die Saturn? Had ik nog niet zo lang geleden het gevoel dat 'ie z'n beste tijd wel gehad had, komen er de laatste tijd een zooitje toptitels uit waar je helemaal misselijk van wordt!
Het spel dat deze (hopelijk niet tijdelijke) opleving kracht bij moet zetten is Quake, een van de wreedste games aller tijden. Leek het er nog op dat 'ie nooit van z'n leven op een console terecht zou komen en alleen exclusief voor de PC-gamers zou blijven, komt hij gewoon twee jaar na dato op Sega's 32-bits machine uit. Alsof het niets is.
En zo krijgen de Saturn-bezitters weer iets in huis waarmee ze een lange neus kunnen maken naar de PlayStation-eigenaars.

EEN WELKOM GESCHENK

De vraag die natuurlijk als eerste in me opkwam, was of deze conversie het origineel überhaupt in kwaliteit zou kunnen benaderen. Het antwoord na het spel een aantal dagen aan een grondig onderzoek geworpen te hebben, is: hell yeah! Natuurlijk moet ik zo hier en daar wat kanttekeningetjes plaatsen, maar als een op zichzelf staande game moet ik de programmeurs absoluut credits geven. Ze hebben deze versie helemaal opnieuw opgebouwd en er, naast de 32 al bestaande levels, nog eens vier extra aan toegevoegd. Een welkom geschenk, natuurlijk.
Verder is het concept geheel gelijk gebleven. Als speler ga je op een macabere survivaltocht, op zoek naar speciale attributen als medikits en wapens om de meest bizarre tegenstanders uit te schakelen.
Daarnaast dien je steeds bijzondere relikwieën te verzamelen om je trip tot een goed einde te brengen. Dit alles gebeurt in prachtige, donkere 3D-settings, waarbij je om de haverklap botst tegen driedimensionale polygone vijanden.
Nou, alleen deze gadgets al kunnen je met groots gemak in je broek laten pissen van geluk.

GUNS 'N AXES

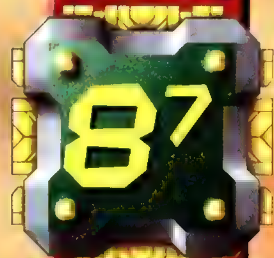
Maar zoals ik al eerder zei, toch valt er hier en daar een minpuntje te noteren.
Zo bestaat er in deze versie niet de mogelijkheid om 360 graden in de rondte te kijken en is ook het begrip humor niet echt aan de orde, zoals Bas in zijn review voor de PC al moest constateren.
Tevens is het zo dat kleinere vijanden als Doberman Pinchers vanuit de verte meer lijken op een wazige vlek en pas duidelijk definieerbare vormen aannemen wanneer ze hun tanden in je nek dreigen te zetten.
Toch halen deze minpunten het niet bij de grote hoeveelheid plussen die deze game telt. De engine zorgt voor een ontiegelijk soepele en snelle gameplay, met een enorme grote hoeveelheid en diversiteit aan vijanden.
Ook de verscheidenheid aan wapens zorgt voor uiterst spectaculaire killings die het moorden de gehele game lang erg interessant houden.
Al met al is deze conversie meer dan de moeite waard, en kunnen de 'Saturnisten' onder jullie lekker aan de slag met een van de lekkerste games die deze console tot nu toe heeft voortgebracht.

RAPPORT

graphics	9[1]
geluid	9[3]
originaliteit	7[5]
speelbaarheid	8[9]

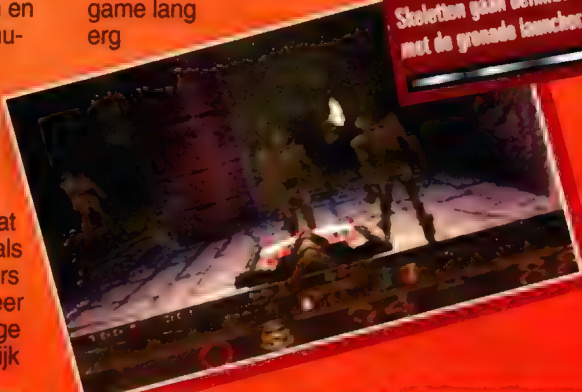
- ▲ Prachtige settings
- ▲ [illegible]
- ▲ Constante spanning
- ▼ Characters ogen niet altijd even mooi

SATURN
Prijs: ƒ 99,95 Bfr .ca. 1670
Fabrikant: Id Soft
Distributeur: Atoll Soft
Tel: 030-2416016



Een 3D-shoot'em up van de bovenste plank, en wat misschien wel belangrijker is: het is opnieuw een lichtpunt aan Sega's horizon.
SKATE

POWER TIP
Skeletten gaan definitief neer met de grenade launcher.



QUAKE

In het decembernummer van vorig jaar schreef Bas een laaiend enthousiast artikel over de bèta van Quake 2 en bekroonde hij het spel met een 9,2. Omdat ik zo netjes met m'n armen over elkaar kan zitten, mocht ik van meester Edwin naar België om de definitieve versie van Quake te spelen.

QUAKE II

MODDERVET

In de Quake 2 preview van december schrijft Bas over de prachtige nieuwe wapens, de nieuwe levels en het achtergrondverhaal van deze nu al legendarische game.
Ik zal jullie dus niet nog eens opzadelen met een complete beschrijving van het spel zelf. Wel wil ik even terugkomen op de lovende woorden van mijn collega: hij heeft namelijk volledig gelijk. Wat is Quake 2 een moddervette game!

BELGIË!

De grote dag was aangebroken dat Quake 2 officieel gereleased zou gaan worden. En zo'n gebeurtenis gaat natuurlijk gepaard met een feestje.
Laat het nu net zo zijn dat de Belgische jongens van CD Contact Data, de distributeur van Activision games, hun Nederlandse collega's hadden uitgedaagd met een faxberichtje, waarin stond dat Nederlanders niet konden Quaken. Onmiddellijk werd er een wedstrijd België-Nederland op poten gezet om te kijken of die Belgen wel zo'n grote mond mogen hebben. Het Antwerpse cybercafé Outpost deed dienst als arena en bood haar acht aan elkaar genetwerkte superbakken (P200MMX met 3Dfx) aan voor de beslissende strijd tussen de twee buurlanden. Ondergetekende moest dus de eer van ons kikkerlandje hooghouden. Helaas heb ik helemaal niet veel kaas gegeten van Quake. Ja ik kan wel een paar monsters neerknallen en door lange gangen rennen, maar tegen het Quake-leger van de Belgen zou ik nooit kunnen opboksen. Gelukkig had ik Boris bij me, een crack-Quaker, die de Zuiderburen even wel een polder poepie zou laten ruiken. Na een lange en bloedige battle wonnen de Belgen met een neuslengte verschil maar dat kwam omdat het Nederlandse team werd afgeleid met hapjes en drankjes, en die waren gratis dus...

3DFX MOET

Gelukkig had ik wel mooi de tijd om eens kritisch naar de game zelf te kijken. En wat is ie toch verschrikkelijk mooi.

De graphics zijn prachtig en de gameplay vloeiend als geen andere game. Ik sluit me wat dat betreft volledig bij Bas aan.
Toch viel het me op dat de levels nog steeds dat oude Quake-gevoel hebben en dat er niet is gekozen voor wat radicalere stages, hoewel ze later in de game wel wat spectaculairder worden.
Het grootste minpunt van Quake 2 is echter het feit dat de game feitelijk niet zonder 3Dfx te spelen is. En dat is eigenlijk wel heel erg verrot, aangezien nog bijna geen hond zo'n kaart in zijn bak heeft zitten. Zelfs mijn pro200 met Matrox Millenium kan Quake niet echt mooi weergeven en dat vind ik toch best lullig. Maar voor degenen met een superbak en een snelle internetverbinding is het genieten als nooit tevoren.


Ook al draagt een aap een ijzeren ring, het is en blijft een lelijk ding.

POWER TIP
Schrijf vast op in je agenda: 13 juni nemen we wraak op de Belgen!


Hé bambal, opzouten!


Onheilspellend als vanouds


Ssst, niemand heeft me in de smiezen.


Roep de schoonmaakploeg maar vast, dit wordt duellen.

RAPPORT

graphics	9^{0}
geluid	9^{3}
originaliteit	9^{1}
speelbaarheid	9^{4}

- ▲ Betere AI
- ▲ Veel mooiere graphics
- ▲ Nieuwe levels, nieuwe kansen
- ▼ 3Dfx kaart moet

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 99,95 Bfr. ca. 1800
Systeemeisen: Windows 95, Pentium 100, 16 Mb, soundblaster, muis. 3Dfx kaart zeer sterk aanbevolen.
Fabrikant: id Software
Distributeur: CD Contact Data
Tel: 077-3232832



Race GAMES

IN ALLE SOORTEN EN MATEN



Wie de laatste tijd de Power top 10 goed heeft bekeken, zal het zijn opgevallen dat racegames grote populariteit genieten. De fabrikanten springen daar natuurlijk alert op in, zodat de 'racertjes' echt bij bosjes tegelijk hier op de redactie arriveren. In dit nummer hebben we er maar liefst negen getest; en dat mag daarom wel een special heten.

EÉN OP DRIE

Ik heb zomaar 'in the blind' een recente PU uit m'n stapel getrokken om eens de Power top 10 te checken op de hoeveelheid racegames. In het november nummer stonden maar liefst dertien racegames in de Nintendo, Saturn, PC en PlayStation lijsten. Dat is bijna één op drie. En dat niet alleen, V-Rally, A2 Racer en Sega Rally namen ook nog eens alledrie een eerste positie in op respectievelijk de PSX, PC en Saturn.
Tot op zekere hoogte is dat ook wel begrijpelijk. Racegames zijn namelijk onbeperkt speelbaar. Niet alleen blijft altijd de uitdaging om een nog snellere rondetijd neer te zetten maar het blijft ook altijd weer spannend om samen met een racemaatje een strijd om de overwinning uit te vechten.
Want zeg nu zelf, als je een RPG of adventure eenmaal uitgespeeld hebt, dan is het toch over en sluiten?

KWALITEIT

Gelukkig is het niet alleen de hoeveelheid racegames die ons elke maand weer verbaast, ook de kwaliteit van de games gaat met sprongen vooruit. Ik zal hier geen uitgebreide opsomming geven maar wie games als V-Rally, Formula One 97, Nascar 98, F1 Racing Simulation of Test Drive Off Road heeft gespeeld, zal beamen dat de racespellen van tegenwoordig niet meer te vergelijken zijn met wat we pakweg een jaartje geleden voorgeschoteld kregen.
Natuurlijk is het niet allemaal hossana wat de klok slaat. Games als Cruisin' USA en Sega Touringcar Championship waren bijvoorbeeld titels waar veel van werd verwacht maar die ronduit tegenvielen.
En daarom is er natuurlijk Power Unlimited (slijm, slijm) om met kritische blik te onderscheiden wat deugt en wat niet deugt.
Ook de in deze race-special besproken games zijn natuurlijk niet allemaal van hetzelfde kaliber maar er zitten gelukkig wel een paar juweeltjes bij.
Vanaf pagina 29 scheuren de racegames in alle soorten en maten aan je voorbij: Soda Off Road, San Francisco Rush, Red Asphalt, Andretti Racing, Cart Precision Racing, Ultimate Race Pro, Midnight Run, Testdrive 4 en Need For Speed 2 Special Edition.
Ga d'r maar eens goed voor zitten en eeeh... gordels strak hè!

ED


CART PRECISION RACING.


RED ASPHALT.


NFS SE 2.


ANDRETTI RACING.


SODA OFF ROAD.


SAN FRANCISCO RUSH.


ULTIMATE RACE PRO.


TESTDRIVE 4.


MIDNIGHT RUN.

preview

Soda Off Road Racing

Als je weer eens een paar uurtjes in Amsterdam hebt rondgereden, besef je weer hoe prettig het is dat er af en toe van die racegames uitkomen die je veilig binnen in je warme kamer kunt spelen. Niemand raakt gewond, je hebt geen last van opstoppingen en frustraties blijven achterwege.

AFSTELLEN

Nou, bij SORR (Soda Off Road Racing, that is) raakte ik in het begin toch even flink gefrustreerd. Omdat ik me namelijk niet verdiept had in de handleiding en instellingen, drukte ik als een gek op 'start' en wilde meteen een parcours gaan rijden. Mooi dat dat dus niet werkte! Ik slipte alle kanten op en lag meteen laatste.
Sierra wilde namelijk met SORR een snel, spectaculair en vooral realistisch Off Road spel afleveren dat verder ging dan alleen maar wat beuken en scheuren.
Op zich niet zo verbazingwekkend. De Off Road spellen schieten de laatste tijd als paddestoelen de grond uit en ook Sierra kon natuurlijk niet achterblijven.
De invulling die het Amerikaanse softwarehuis eraan heeft gegeven, is zonder meer verdienstelijk te noemen. Zo kun je kiezen uit een aantal verschillende merken auto's en daar dan weer drie typen van: de lichte, snelle buggy, de min of meer standaard race jeep en de zware, logge pick-up truck.
Al naar gelang het terrein van het te rijden parcours, kies je een van de typen. Soms kun je natuurlijk ook gokken en voor de snelle buggy gaan terwijl iedereen de pick-up variant kiest. Maar daarmee ben je er nog niet. Je moet ook de veren, wielen, assen en dergelijke per race goed afstellen. Daarmee gaat SORR een stuk verder dan de meeste arcade versies van dergelijke spellen.

AFWISSELING

Als alles dan naar behoren is afgesteld kun je gaan racen en dat is erg funny.
Het spel speelt soepel, je kunt verschillende spectaculaire camerastandpunten bepalen en er valt veel te vliegen, beuken en slippen. Er zit echt veel beweging in het spel.
De verschillende circuits zijn erg afwisselend en zeker niet makkelijk.
Je kunt zelf bepalen of je met damage wilt spelen hetgeen weer wat realistischer overkomt. Dit houdt in afbrekende spoilers, lekke banden of in de fik vliegende motoren. Ook zit er een track editor bij het spel waarmee je zelf je eigen helse banen kunt samenstellen. Heel compleet dus allemaal.

POWER TIP

Door je auto zo licht mogelijk te maken ben je wel kwetsbaarder voor damage, maar ook stukken sneller!



Welke car zal ik vandaag eens aan gort rijden?


Ga uit de weg, soepkip!


Hé, zo'n tijgerprint heb ik op mijn dekbed!



Met de vlam in de pijp.


De auto's vliegen laag vandaag.


Yeeeeeeehaaaaaaaa! The Dukes of Hazard.


Kijk uit voor dat geel-zwarte hekje!
Welk hekje?

RAPPORT

graphics	8.5
geluid	8.0
originaliteit	8.5
speelbaarheid	7.5

- ▲ Verschillende typen wagens van een merk
- ▲ Vloeiend
- ▲ Eigen banen
- ▼ Zeer precieze [illegible]

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 99,95 Bfr. ca. 1800
Systeemeisen: Pentium 120, 16 Mb RAM, 40 Mb schijfruimte, geluidskaart, muis, Quad speed CD-speler, Windows 95.
Fabrikant: Sierra
Distributeur: Homesoft
Tel: 023-5530149

8.1

Soda Off Road Racing zal vooral die spelers aanspreken die zich stoorden aan het gebrek aan realiteit in Monster Truck Madness en het gemis aan verfijnde graphics in Test Drive: Off Road. Dit is tot op heden het meest natuurgetrouwe off road racespel dat ik onder ogen heb gehad.
JAN

SAN FRANCISCO RUSH
Extreme Racing

Enkele maanden geleden besprak ik SF Rush al in de arcade rubriek. Nu kunnen ook de N64 bezitters genieten van dit even realistische als actievolle racespel.

RUKWINDEN

Zoals je al had vermoed, is SF Rush gesitueerd in downtown San Francisco. Aangezien ik in een grijs verleden deze prachtige havenstad wel eens bezocht heb, kan ik je verzekeren dat alle straten, gebouwen en bruggen in dit spel met veel respect voor de realiteit zijn geanimeerd. De prachtige graphics zijn dan ook zonder meer een sterk punt van SF Rush. Om het jezelf wat moeilijker en het spel nog jets realistischer te maken, kun je de externe elementen als mist en wind een rol laten spelen in de races. Aangezien San Francisco aan de kust ligt kunnen er soms (uiteraard alleen wanneer jij dat instelt) verraderlijke rukwinden en mistbanken de kop opsteken. Er zijn in totaal maar zes verschillende circuits. Dat is natuurlijk geen vetpot, San Francisco is tenslotte groot genoeg om dat aantal te verdubbelen. Maar goed dat mag de pret niet drukken.

SLUIPROUTES

Het racen gaat fantastisch en de strijd is zonder meer adrenaline-verhogend. De bochten zijn scherp en komen vaak onverwacht en, als je geluk hebt, kom je soms zelfs tegenliggers (Engelse toeristen?) op jouw weghelft tegen. Wat SF Rush onderscheidt van de meeste andere race-spelletjes zijn de vele sluiproutes die in ieder parcours verborgen zitten. Door de verkeersborden te negeren en dwars door een wegversperring heen te rijden, kun je vaak forse tijdwinst boeken. Om de verborgen routes te traceren is het slim om eerst een tijdje in de Practice mode rond te rijden. Zo kun je zonder Rush even rustig het parcours verkennen. Wanneer je de verschillende circuits enigszins onder de knie hebt, ben je klaar voor een echte race. Je kunt daarvoor kiezen uit vier verschillende wagens: Beginner, Advanced, Expert en Extreme. Hoe sneller de auto, hoe moeilijker het is om hem op de weg te houden, maar oefening baart kunst. De echte doorzetters kunnen ook op zoek gaan naar de verborgen sleutels die op verschillende plaatsen in San Francisco verstopt liggen. Als je er genoeg verzameld hebt kan je een extra automobiel selecteren en zo je adrenaline-level nog een streepje hoger brengen. Jammer alleen dat alle actie niet over wat meer circuits verdeeld is. Typisch een manco dat we bij meer (race)spellen tegenkomen die van de arcade naar de console zijn overgeheveld.

RAPPORT

graphics	9²
geluid	9⁰
originaliteit	7⁰
speelbaarheid	9⁰

▲ Sluiproutes
▲ Zeer realistisch
▲ Adrenaline opwekkend
▼ Weinig circuits

NINTENDO 64
Prijs: ƒ 179,95 Bfr. ca. 3250
Fabrikant: Midway
Distributeur: CD Contact Data
Tel: 077-3232832

8⁴

SF Rush is een zeer realistisch racespel met veel actie en verrassingen in de vorm van scherpe bochten, tegenliggers en sluiproutes. De enige zwakte zit 'm in het beperkte aantal circuits.
KEES

POWER TIP

Tijdwinst op een spectaculaire manier boek je soms door onder een zware truck door te rijden. Als achter de truck een verkeersdrempel verborgen zit, schiet je opeens kilometers hoog de lucht in (uiteraard land je ook kilometers verderop).



Hé eikel, de weg is breed genoeg!



Je kan het ook overdrijven.



Kun je ook gewoon rijden?


Veel mist in een kustplaats als San Francisco.



Rock 'n Roll Racing 2

Red Asphalt



Booom!



Wie is daar?





Tijd voor een flinke dot gas.



Het werd wat mij betreft wel weer eens tijd voor een lekker agressief racespel. Zou het wegdek in Red Asphalt na een paar rondjes ook werkelijk rood zien van het bloed van onze tegenstanders?

AAN FLARDEN

RRR 2 is een racegame waarbij je je tegenstanders niet alleen met het gaspedaal en de versnellingspook moet afwimpelen, maar waarin de wagens ook nog eens zijn voorzien van een boordkanon, bepantsering en radarinstallatie. Een game waarin je van geluk kan spreken als je de voorrondes doorkomt zonder aan flarden geschoten te worden, en zo zie ik het graag.

WAY BACK

Old-school gamefreaks met een stalen geheugen, kunnen zich vast en zeker nog het ultieme vecht/race-spel Rock 'n Roll Racing voor de SNES herinneren.
Misschien weten zij zich dan ook nog de Power Unlimited van januari 1994 voor de geest te halen (dikke kans) waarin Michael het spel, dat trouwens het blad deelde met historische titels als Super Bomberman en Wing Commander, bekroonde met een 9,5.

POWER TIP
Kijk uit voor de parcoursbazen, ze hebben even verrassende als dodelijke wapens.

POWER TIP
Kies zorgvuldig je wagen uit en voer hem op tot racemonster!

Het was een game waarbij je in zwaar bepantserde en bewapende voertuigen tegen elkaar aan moest treden op een tiental futuristische racebanen en je tegenstanders kapot moest rijden, van de baan af moest schieten of simpelweg eruit moest racen. En dat allemaal onder het genot van keiharde muziek, die de adrenaline door je bloed deed stromen.

PERFECTE GRAPHICS

In het tweede deel van deze game heeft Interplay gekozen voor een first-person polygonenracer zoals Sega Rally en Porsche Challenge. Alleen zien de wagens er een flink stuk futuristischer uit en is de ontwerpafdeling all out gegaan bij het designen van de verschillende parcours, die elk een heel andere look and feel hebben.
En of je nu door tunnels of onder water rijdt, de graphics zijn perfect.

POWER TIP
Bewaar je nitro's voor later.

RACE JE ROT

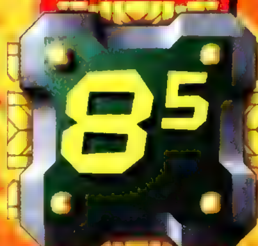
Red Asphalt is een racespel met een verhaal.
Er is een held, Motormouth en een team van goeie- en een team van slechte gasten. Gelukkig kan je ze allebei uit de weg knallen, want op de weg heb je geen vrienden.
De verschillende levels spelen zich af op uiteenlopende planeten, waar de races als een soort gladiatorengevechten uitgevochten worden. En je moet flink presteren wil je genoeg punten bijelkaar garen om naar een volgende wereld te mogen.
Als je wint krijg je ook nog eens flinke cashprijzen, altijd leuk. Vooral omdat je met je zuurverdiende centjes meteen naar de plaatselijke garage kan stappen en er weapon-, armor- en engine-upgrades voor je wagen mee kan kopen.
Zo begin je in een soort rijdend conservenblikje maar groeit je voertuig al snel uit tot een rijdend fort, waar geen tegenstander levend langskomt.
Elke wagen heeft zijn compleet eigen stijl, dus is het zaak je wagenkeuze goed te overdenken. De bolides van de tegenstanders zijn echter ook niet misselijk en dat geldt met name voor de 'parcoursbazen'. Als die ineens met achteruit-vlammenwerpers op de proppen komen, verandert je wagen snel in een zielig hoopje smeulend schroot.

RAPPORT

graphics	8^0
geluid	8^5
originaliteit	8^5
speelbaarheid	9^0

- Lekker racen en schieten
- Agressief
- Mooie banen
- Vette soundtrack

PLAYSTATION
Prijs: ƒ 129,95 Bfr. ca. 2350
Fabrikant: Interplay
Distributeur: Bomico
Tel: 040-2393555



Red Asphalt is een heerlijk spel. De gameplay is soepel en de graphics zijn spectaculair. Iedereen die van hardcore racen en schieten houdt, mag deze game niet in de schappen laten staan!

ANDREAS

Andretti Racing



Ik prefereer Indy-cars boven Formule 1. Het gaat er op de circuits in de VS allemaal net even wat ruiger aan toe en daar hou ik wel van. Voor een goede Indy-sim mag je mij dus altijd wakker maken.

SNELLE JONGENS

Het zijn niet echt slome gasten bij de familie Andretti. Zowel pa Mario als zonen Jeff en Micheal trappen het gaspedaal elke weekend diep in bij de Indy-cars.

Zal ma Andretti fijn vinden. Die zit steeds met de billen samengeknepen voor te TV te kijken of haar gezin het er heelhuids van afbrengt. Gelukkig heeft ze sinds kort een zorg minder. Pa is er mee gestopt. Hij vond zich met zijn 57 jaar net iets te oud worden. Hoe komt ie erbij!

De drie Andretti's hebben bij de Indy-cars een schitterende erelijst opgebouwd. Mario werd in 1978 zelfs wereldkampioen in de Formule 1 (met een Ferrari natuurlijk). Andretti Racing is daarom een terecht eerbetoon aan de beroemdste race-familie ter wereld.

TRUTTEN-SCHUDDERS

In Europa draait alles om de Formule 1. In de States vinden ze Formule 1 coureurs watjes-werk. De Indy-cars, dat is de 'real stuff'. En ik moet toegeven, het gaat er in de VS allemaal ietsje steviger aan toe. De circuits kennen veel lange rechte stukken. Daardoor loopt de snelheid hoger op.

Bij het 'oval-racen' is het helemaal feest. Dat is alleen maar gassen en naar een kant sturen. Vergeleken met de snelheden die daar gehaald worden, is de Formule 1 meer een wedstrijd met opgevoerde truttenschudders.

POWER TIP

Gebruik de page-up en page-down toetsen als je wilt zien hoe de toppers rijden.


Mario, de razende opa.

IN DE MIDDENMOOT

In Andretti Racing kruip je als speler in de huid van een Indy-coureur. Je meet op zestien circuits je krachten met de andere coureurs. Er zijn twee mogelijkheden; of je kiest steeds zelf een circuit (exhibition race) of je rijdt om het kampioenschap (Career).

De auto is natuurlijk instelbaar en er zijn herhalingen en tussenstanden opvraagbaar. Het bekende werk dus. Leuk en origineel is de optie 'Racing School'. Hier vertellen de drie Andretti's alles over de racerij.

Omdat Andretti Racing zoveel op andere race-sims lijkt, ga je automatisch vergelijken. Het resultaat is een plek in de middenmoot. Andretti Racing kent geen zwakke onderdelen, maar blinkt ook nergens in uit.

Het sturen is net even iets minder realistisch dan bij de toppers. De mogelijkheden voor het instellen van je auto zijn ook een stuk beperkter. Met vijf menu's ben je er wel.

De graphics zijn een beetje ouderwets. Het is allemaal erg grof en er wil wel eens een deel van een auto in het asfalt verdwijnen.

Het racen verloopt pas soepel als je de omgeving optimaal instelt. Doe je dat niet, dan vlieg je gegarandeerd de bocht uit. De crashes zien er trouwens wel weer vet uit. De onderdeeltjes zitten allemaal lekker los en je kunt prachtig door de lucht vliegen.

JAMES BROWN?!

Dat Andretti Racing net iets minder gedetailleerd is uitgewerkt, heeft natuurlijk ook zijn voordelen. Je kunt gewoon meteen met racen beginnen en het sturen heb je zo onder de knie. Binnen een paar uur rijd je met de besten mee en dat is toch leuker dan steeds op rondes te worden gereden.

En dan nog dit. Dat Electronic Arts de wedstrijden steeds laat inleiden door twee presentatoren vind ik prima. Maar noem de donkere van het stel dan niet James Brown!



▲ Speelt lekker

▲ Vette crashes

▼ James Brown

▼ Graphics zijn een beetje ouderwets

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 99.95 Bfr. ca. 1800
Systeemeisen: 486 DX2 66 Mhz, 16 Mb RAM, 3 Mb Schijfruimte, SVGA, geluidskaart, muis, Double speed CD-speler, Windows 95.
Fabrikant: Electronic Arts
Distributeur: Electronic Arts
Tel: 00800-94055555

7^{3}

Andretti Racing is geen topper in het genre, maar zeker ook geen miskoop. Als je gewoon lekker wilt scheuren zonder al te veel gezeur aan je kop, dan kun je veel plezier aan deze game beleven.

J.J.



Je kan het asfalt bijna ruiken.



Alle info binnen oogbereik.

Ho, ho niet afsnijden



Wegwezen met die camera!


Moeten we hier rechtdoor?

Cart Precision Racing van Microsoft is net als Andretti Racing een Indy race-game. Een mooie gelegenheid om ze eens naast elkaar te leggen.

GEEN 3DFX

Microsoft is natuurlijk het meest bekend om hun programmaatje Windows, maar ze maken ook prima games. Denk alleen maar aan hun super-realistische flight simulaties en de racegame Monster Trucks.
Cart Precision Racing kun je prima met Andretti Racing vergelijken. In beide games draait het ten eerste om het Indy-cars kampioenschap. Natuurlijk kun je bij CPR ook trainen of een willekeurig circuit uitproberen. Beide games kennen bovendien de optie Racing School, waar je kunt leren racen. Ook maken de twee nog geen gebruik van de 3Dfx-techniek. Je krijgt dus 'ouderwetse' graphics voorgeschoteld.

ALS EEN DRONKEN IDIOOT

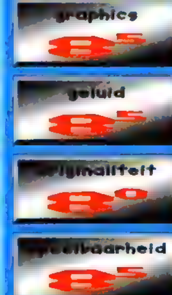
Mijn voorkeur gaat duidelijk uit naar CPR. Ten eerste zijn de graphics bij CPR een stuk mooier. Als je in het bezit bent van een Pentium 166 lijkt het net alsof de 3Dfx kaart er toch inzit. Gladde circuits, gelikte wagens en indrukwekkende wolkenpartijen.
Bij het remmen verschijnt een mooie rookpluim en als je door de regen rijdt, werpt de wagen voor je een prachtig watergordijn op. Bij langzame PC's wordt het overigens allemaal een stuk groffer. De besturing van de wagens is in CPR ook van een andere klasse. Word je bij AR flink door de computer geholpen, in CPR moet je de gevoeligheid van je muis in het begin echt op minimaal instellen. Doe je dat niet, dan zwabber je als een dronken idioot over de baan.
Fijn is ook de typische Windows-balk boven het spel. Hierdoor kun je heel makkelijk naar een ander menu switchen, zonder al te veel klikwerk.

OP DRIE WIELEN

CPR is niet echt een 'sleutel-game' zoals Formula One Grandprix II. Je kunt natuurlijk wel zelf banden verwisselen en tanken, maar het gaat in dit spel vooral om het racen. En daar kun je uren zoet mee zijn. Er zitten zeventien circuits (waaronder een paar bloedsnelle ovals) in CPR en het spel racet pittig. Je raakt bij een crash al gauw een wiel kwijt, dus het is oppassen geblazen. Wonderlijk genoeg kun je met drie wielen wel gewoon doorracen. Dat zie ik Schumi nog niet doen. Net als bij AR kent CPR de optie Racing School. De school van CPR vind ik echter een stuk interessanter. Er wordt echt in tekst uitgelegd hoe je bochten aansnijdt en de ideale lijn vindt, hoe je het best remt, inhaalt, enz. En overal zitten duidelijke tekeningen bij.

HANDEN THUIS BILL!

CPR heeft één heel naar minpuntje. Ik zei het al, het spel is door Microsoft gemaakt en zij maken ook computersoftware als Windows en Explorer. En dat moeten we weten ook.
Je kunt bepaalde delen van CPR niet spelen als je geen Explorer 3.02 op je PC hebt staan en dat had ik niet. Ben je dus tien minuten bezig om iets te installeren dat je eigenlijk helemaal niet wilt hebben. Ik gebruik Netscape en daar ben ik tevreden mee. Dus Bill, dat je de computerwereld wilt veroveren oké, maar blijf met je poten van de games af!



▲ 3Dfx graphics zonder 3Dfx
▲ Realistische besturing
▲ Leerzame Racing School
▼ Ik wil geen Explorer

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 109,- Bfr. ca. 2000
Systeemeisen: Pentium 60, 16 Mb RAM, SVGA, geluidskaart, muis, Double speed CD-speler, Windows 95.
Fabrikant: Microsoft
Distributeur: Microsoft
Tel: 023-5677700

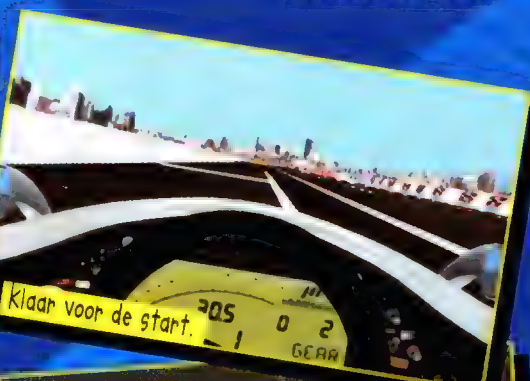
8^4

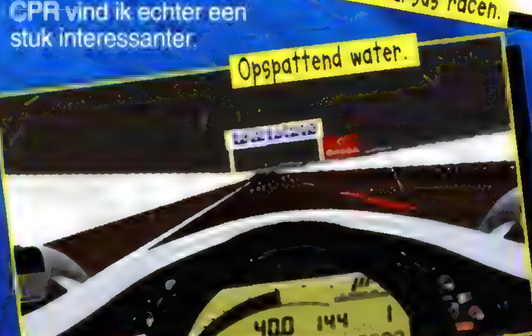
CPR is op alle fronten net even iets beter dan Andretti Racing. Betere graphics, realistischere besturing, een leerzamere Racing School, enz. Alleen dat gedoe met Explorer.



Strakke rijders info.
Teleac cursus racen.

POWER TIP
Kies voor de optimale installatie, anders moet je steeds zo lang wachten als je naar een ander circuit wilt.


Klaar voor de start.


Opspattend water.


Er vallen witte stokjes uit de lucht.



Daar is Monaco niks bij.


Daar kan ik nog makkelijk even langs.

CART PRECISION RACING

preview

Ultimate Racing Pro



RAPPORT

graphics	9⁵
geluid	9⁰
originaliteit	8⁵
speelbaarheid	9⁵

▲ Schitterende omgeving

▲ Vette achtergrondgeluiden

▲ Geen gesleutel

▼ Lelijke auto's

PC CD-ROM
Prijs: N.N.B.
Systeemeisen: Pentium 60, 16 Mb RAM, 3 Mb Schijfruimte, Voodoo- of 3Dfx videokaart, geluidskaart, muis, Double speed CD-speler, Windows 95.
Fabrikant: Kalisto/Microprose
Distributeur: N.N.B.

9¹

Super, super, super super, super, super... alleen jammer van die auto's.
J.J.


Volgens mij gaat er iemand verkeerd.


Lekker lobben hier.

Wat een toertocht.


Links, rechts of rechtdoor?


Lelijke auto's.

Microprose verkocht in 1997 alleen al in Nederland 60.000 exemplaren van Formula 1 Grand Prix 2. Ultimate Racing Pro is hun nieuwe race-game. Wordt dit weer een kraker?

LUST VOOR HET OOG

Om Ultimate Racing Pro te kunnen spelen, moet er een Voodoo- of 3Dfx videokaart in je PC zitten. Zonder zo'n kaart start de game niet eens op!
Maar Ultimate Racing Pro is de aanschaf van een Voodoo- of 3Dfx kaart meer dan waard want Microprose heeft een aantal bijzonder fraaie 'circuits' gebouwd.
Je mag hier eigenlijk niet over circuits spreken, want Ultimate Racing Pro is een rally-game. Met je crossmobiel kom je overal: in pittoreske dorpjes, een grote stad met wolkenkrabbers, een bos, langs een tolstation?!, op het platteland, een enorme brug, in legio tunnels en ga zo maar door.
En alles is even schitterend uitgewerkt. Er is schaduw, de juiste lichtval, er staan mensen langs de kant, die je in het voorbijgaan even hoort juichen, kuddes koeien die je toeloeien, enzovoort. Hierdoor is het niet eens erg om in de race achterop te raken. Ik maakte er af en toe gewoon een gezellig zondagmiddag-ritje van.

PIKKEDONKER

Helemaal heftig wordt het als je in het donker gaat rijden. Voor rallycoureurs is het racen in de nacht het allermoeilijkst, en dat merk je hier goed. Bochten doemen zo maar uit het niets op. Echt waanzinnig!
Ook kan ik je absoluut aanraden om een keer in een zware donderbui te crossen. Door de combinatie van zeer realistische beelden en machtige geluiden, had ik de neiging om mijn zuidwestertje en kaplaarzen aan te trekken.
Ultimate Racing ziet er het mooist uit als je de details optimaal instelt, dus met rook, remsporen, schaduw, rondvliegende brokken, etcetera.
De snelheid van de game bedraagt dan 23 frames per seconde. Dat rijdt absoluut oké. Door enkele details weg te laten, kun je de snelheid opvoeren naar 32 frames per seconde. Dan spuiten de wagens echt van je scherm, maar met een dergelijke instelling doe je de game mijns inziens te kort.
Binnen al dat fraais vallen de autootjes mij een beetje tegen. De wagens zien er tijdens de race een beetje stijfjes en lullig uit. Het lijkt wel of ze bij Microprose eerst de decors hebben gemaakt en dat, toen de auto's aan de beurt waren, de inspiratie op was. Zonde!

RIJDEN TEGEN JE GHOST

Bij URP draait alles om het rijden. Je hoeft niet aan de auto's te sleutelen. Het is een kwestie van een auto (keuze uit tientallen modellen) en circuit kiezen, bepalen of je tegen de tijd of in een wedstrijd wilt rijden, en gas op de plank geven.
De versnellingsbak kan door de computer bediend worden. De wagens zijn dan ook eenvoudiger te besturen als bij Formule 1 Grand Prix 2. Een paar onzachte aanrakingen met de muur zal het rijgedrag bovendien niet beïnvloeden.
Als je tegen de tijd wilt rijden, kun je daarbij kiezen voor de optie 'Ghost' waarmee je na een rondje tegen jezelf racet. Je ziet terwijl je rijdt de beelden van jouw vorige ronde. Je kunt jezelf dus passeren en dat werkt erg motiverend.

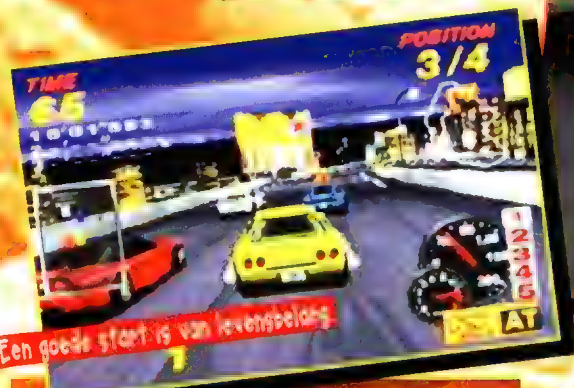
POWER TIP

Werk eerst de circuits bij daglicht af.
De circuits in het donker zijn namelijk voor een groot deel hetzelfde. Je kent dan een beetje de weg.

Midnight Run

De Power Unlimited redactie wordt maandelijks overspoeld door racegames en allemaal beloven ze de ultieme race-ervaring te zijn. Midnight Run is er ook zo eentje: snelle bolides, donkere circuits, verbrand rubber en veel crashes. Veelbelovend, dat wel...




Een goede start is van levensbelang


Effe een karretje scoren


Met 300 door de Schipholtunnel, toch eens proberen met 'n Daihatsu.


Opzij, ik moet naar moeder de vrouw.

Slechts twee views in deze versie.





RINGWEG A10

Bij het zien van de eerste beelden van Midnight Run, kreeg ik al een diep donkerbruin vermoeden dat dit bij lange na geen ultieme race-experience zou worden. Eerder een reality check met de Amsterdamse Ringweg A10 op een koude, regenachtige doordeweekse avond. Midnight Run is namelijk depressief en simpel. Net als de gemiddelde Nederlandse automobilist die op maandag zo snel mogelijk naar huis wil om gezellig aan te schuiven bij vrouw en kinders voor een lekkere prak andijvie met aardappelen, jus en een bal gehakt (bakkie yoghurt toe).

Helaas, Midnight Run is geen Wipe Out, Formula 1 '97 of Diddy Kong Racing maar een razende weergave van de werkelijkheid. Midnight Run is een racesimulator voor het Nederlandse wegennet.

THERAPIE

Veel van jullie gamers zullen nog niet in het bezit zijn van dat heerlijke roze rijbewijs. Het is dan ook moeilijk voor te stellen hoe het is om op zo'n druilerige winteravond op een drukke snelweg in een auto in Nederland rond te cruisen.

Het is een gevecht op leven en dood, laat ik dat voorop stellen. Seniele omaatjes, dronken zakenlui en overmoedige macho's slalommen van links naar rechts over de rijstroken en gefrustreerde huisvaders haasten zich naar huis. Hoe eerder men thuis is, des te blijer het vrouwtje.

Ruimte en afstand zijn begrippen die de Nederlandse automobilist niet meer kent. In een auto zit je veilig, zo redeneren de meesten, die ander gaat wel opzij. Nou, mooi niet dus. Flikker maar lekker een eind op met die Opel Corsa van je. En blijf vooral rechts rijden, want ik druk je zo de vangrail in.

UITLEVEN

Ik, gefrustreerd? Hoe kom je erbij. Midnight Run heeft me juist van al die opgekropte woede verlost. In deze racesim kun je je namelijk pas echt uitleven op al die sukkels die zonodig vier wielen onder hun reet willen hebben en denken dat ze Jacques Villeneuve zijn. Midnight Run is een goede therapie, geloof mij maar.

Midnight Run is verder een game zonder veel toeters en bellen. Kies een auto, kies een circuit en race je race. Na een paar keer hetzelfde parcours te hebben gereden, weet je wel hoe het moet. Dan komt het er op aan om op techniek de rondetijden te verbeteren, meer niet maar ook niet minder.

De besturing van Midnight Run is soepel maar gevoelig in de bochten. Hiervoor heb ik een oplossing gevonden. Wie de bochten al slippend op volle snelheid wil nemen moet voor de curve het gas loslaten, insturen en dan weer vol the pedal to the metal rammen. Glijden geblazen, en onderweg misschien nog wat medeweggebruikers toucheren. Carambole!

POWER TIP

Wie de bochten al slippend op volle snelheid wil nemen moet voor de curve het gas loslaten, insturen en dan weer vol the pedal to the metal rammen.

RAPPORT

graphics	6^9
geluid	7^0
originaliteit	4^0
speelbaarheid	5^5

- ▲ Goede besturing
- ▲ Lijkt erg op de A10
- ▼ Iets te simpel
- ▼ Weinig extra's

PLAYSTATION
Prijs: ƒ 129.95 Bfr. ca. 2350
Fabrikant: Konami
Distributeur: Konami
Tel: 020-4223411



Midnight Run is een simpel racespelletje waar je even wat lol aan kan beleven. Het is absoluut geen topper, meer iets voor een slome zondagmiddag als je toch niets beters te doen hebt.

THOMAS

Test Drive 4


Is ie mooi of niet?


Gelukkig geen tegenliggers hier.


Gewoon op de weg blijven kijken.

Aanvankelijk wilde Accolade zelf het vervolg op de drie vorige delen maken maar men besloot uiteindelijk in zee te gaan met Pittbull Syndicate, een zeer wijs besluit.

RAPPORT

graphics	9⁰
geluid	9²
originaliteit	9¹
speelbaarheid	8⁷

- Tofte wagens
- Tegenliggers
- Heftige crashes
- Extra wagens van het net downloaden

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 99,95 Bfr. ca. 1800
Systeemeisen: Pentium, 16 Mb RAM, geluidskaart, 20 Mb schijfruimte, Quad speed CD-speler.
Fabrikant: Accolade/ Pitbull Syndicate
Distributeur: Electronic Arts
Tel: 00800-94055555

9⁰

Een van de heftigste en coolste racegames die ik ken. Ik hoop snel de volledige versie te kunnen racen, misschien dat ik daar die verborgen parcours tegenkom, die ik nu in deze versie niet gezien [illegible]

[illegible]

DODGE RULE

In Testdive 4 heb je de keus uit twee verschillende groepen wagens, namelijk de Muscle- en Power cars. De eerste categorie zijn de golden oldies zal ik maar zeggen. Het zijn allemaal klassiekers zoals de 1966 Shelby Cobra en de 1969 Chevrolet Camaro ZL.
In de tweede groep vind je wagens die ultra modern zijn. Zo kun je bijvoorbeeld kiezen voor de 1998 Jaguar XJ220 of de TVR Cerbera.
Het verschil tussen deze twee groepen is dat ze ieder een eigen stijl van rijden hebben. Zo zullen de klassiekers veel meer over de baan zwalken dan de moderne wagens. Ach ja, de techniek was vroeger nog niet zo verfijnd.
Toch koos ik voor de Dodge Viper omdat ik dat nou eenmaal een vreselijk mooie wagen vind, mooier dan al dat moderne spul in ieder geval.

KABLAM

Het racen gaat over verschillende straatparcours. Zo kom je terecht op een Duitse autobaan of in de Italiaanse alpen.
Niet alleen zijn alle parcours erg verschillend van elkaar, in TD4 hebben ze er iets extra's aan toegevoegd namelijk tegenliggers. In het begin was ik dat even vergeten en dacht ik alleen rekening te hoeven houden met medeweggebruikers die dezelfde kant op gaan. Op een rustig weggetje in Washington haalde ik dan ook vrolijk een andere wagen links in en plots kwam er eentje van de andere kant. Kaboem, en op een zeer spectaculaire manier vloog ik door de lucht en draaide op mijn dak zoveel rondjes dat ik er misselijk van werd. De crashes in TD4 zijn de beste die ik ooit in een racespel heb gezien!
Op het volgende parcours liet ik dat niet nog eens gebeuren dus haalde ik een auto aan de rechter kant in. Weer werd ik aangereden en vloog ik uit de baan. Shit, ik was effe vergeten dat ze in Engeland links rijden.
Vol goede moed begon ik aan het Tokyo parcours en dacht dat ik weer rechts moet rijden... kablam! O jaah, wist jij dat ze in Tokyo links rijden? Ik niet dus.
Maar het mooiste parcours is toch wel San Francisco. Hier krijg je niet alleen met heftige slinger-weggetjes te maken maar ook met hele steile wegen. Zo steil zelfs dat je soms meters door de lucht vliegt, om met een flinke klap weer op het asfalt neergesmakt te worden. Fasten your seatbelts Lady's and Gentlemen!

3DFX-KAART MAAKT HET NOG MOOIER

Het geluid is ook zeer realistisch. Vooral de Pitbull mini klinkt erg goed en rijdt nog beter. Hoewel ik de graphics niet echt slecht vond, is het wel aan te raden om met dit spel een 3D fx kaart te gebruiken. Op die manier wordt het een nog mooier spel dan het al is.
Ik heb me laten vertellen dat er in de toekomst de mogelijkheid komt om nog extra wagens van het net te downloaden en dat het spel wordt uitgevoerd met een acht-player optie.

POWER TIP

Zorg dat de politie je niet inhaalt, anders word je aangehouden en dat kost tijd.


I'm the boss


Hé, wacht op mij!


Jongens voorzichtig met die classic cars!

Die mooie is ook een mooie.

preview

Need For Speed II

Special Edition



Ik heb ooit een nogal negatieve review geschreven over NFS II. Het gevolg: bergen scheld- en dreigbrieven en er werd zelfs over gebeld. Toch sta ik nog steeds achter die review. Ik verwachtte dan ook niet veel goeds van deze SE.

GOEIE INTERFACE

Wat ik wel erg goed vind aan de NFS serie is de prima interface en de waanzinnig uitgebreide informatie over de wagens. Werkelijk alles wat je over de bolides zou willen weten is terug te vinden op deze CD-ROM. Ook zijn er zeer mooie filmpjes te bekijken van de verschillende wagens.

Maar het gaat uiteindelijk om het racen en niet om de technische informatie of de prijs van een wagen.

MODDER EN WANKELE BRUGGETJES

De wagens in deze Special Edition zijn niet nieuw, maar er zitten wel een paar erg mooie exemplaren tussen. Een van mijn favorieten is de Ford GT90, maar ook de Mustang Mach III en de Lotus GT 1 zijn niet te versmaden.

Na mijn Ford GT90 gestart te hebben ging ik eens kijken wat de verschillende parcours te bieden hadden. The Last Resort voert je door de jungle met veel modder en wankele bruggetjes.

In North Country scheur je door het regenachtige en besneeuwde landschap van Noord Europa.

In het Noord Amerikaanse Pacific Spirit kom je van alles tegen, zo rij je door de stad en zo zit je weer midden in de natuur.

Mediterraneo speelt zich af op een Grieks eiland en de Mystic Peaks brengt je naar het mysterieuze Nepal met misselijk makende bochten.

In Outback rij je rond in de droge en dorre omgeving van de Australische woestijn, maar mag je ook flink door Sydney crossen.

Als laatste is er Proving Ground, een soort testbaan in Noorwegen waar het vooral om snelheid gaat, aangezien het parcours erg simpel is.

DWARS DOOR DE BERM

Een van mijn aanmerkingen op de vorige NFS was dat je nergens even een stukje door de berm kon zonder dat je gelijk terug op de baan werd gedrukt. Gelukkig is dat nu op veel plaatsen wel mogelijk. Dit maakt het realisme van het spel een stuk beter.

Helaas vond ik de crashes nog steeds erg tegenvallen. De andere wagens zie je soms waanzinnige buitelingen maken, maar mijn eigen wagen lag als een blok beton op de weg. Zo lag er op een goed moment ergens op een parcours een grote steen midden op de weg die ik net effe te laat opmerkte. Ik knalde er dan ook met een enorme vaart met mijn linker voorbumper tegenaan. Het enige dat gebeurde was dat ik flink werd afgeremd, en dat was alles. Ook was er nergens schade aan mijn wagen te ontdekken.

Toch vind ik deze SE een duidelijk verbetering ten opzichte van de vorige games. Vooral het afsnijden van de weg hielp enorm in het rijplezier. Ook leek het wel of het geluid mooier was, maar dat kan aan mij liggen.

POWER TIP

Soms kun je helemaal van de baan af en kun je parallel aan de weg over een soort zandpaadje rijden. Handig als er veel wagens voor je zitten.


Verleidelijk om hier even te stoppen.


Wilde Westen, ook op de weg.


Ruitewissers aan.



No need for rain!


Als ik maar geen splinters in m'n bandje krijg.

RAPPORT

graphics	8⁵
geluid	8²
originaliteit	7⁵
speelbaarheid	7⁵

- ▲ Eindelijk kan de weg worden afgesneden
- ▲ Prachtige interface met veel informatie
- ▼ Crashes vallen tegen
- ▼ Alle soorten wegdek rijden hetzelfde

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 99,95 Bfr. ca. 1800
Systeemeisen: Pentium 75, Windows 95, Dos 5,0 of hoger, 12 Mb RAM, 4 Mb schijfruimte, geluidskaart, Quad Speed CD-speler.
Fabrikant: Electronic Arts
Distributeur: Electronic Arts
Tel: 00800-94055555



NFS fans hebben hier weer een juweeltje aan, hoewel ik het nog steeds niet als een van mijn favoriet games zie. Zeker niet na Test Drive 4 gespeeld te hebben.

BAS

Mortal Kombat Trilogy

Er is veel commotie geweest rond onze (PC) recensies van Mortal Kombat. Maar of er niets aan de hand is, nemen we een kritisch kijkje hoe 'het vechtspel der vechtspelen' het op een pentiummetje doet.

TABOE

Lange tijd was het in de donkere wandelgangen van het PU-hoofdkwartier taboe om in een en dezelfde zin de woorden 'Mortal Kombat' en 'Andreas' uit te spreken en werd de kast, waarin deze beat'em up klassiekers liggen, snel vergrendeld als de dame van de balie mijn binnenkomst al aan de hoofd- en eindredactie had doorgebeld tijdens mijn ritje in de lift.
Deze netelige kwestie ontstond in februari 1996, toen ik het in mijn hoofd had gehaald om Mortal Kombat 3 voor de PC een 1 te geven voor speelbaarheid. En ik heb het geweten ook: zakken vol boze brieven vonden hun weg naar de redactie en op lagere en middelbare scholen werd er een prijs uitgeloofd op mijn hoofd. Maar ach, ik was jong en onwetend. En gelukkig heelt de tijd alle wonden. In november van datzelfde jaar gaf ik samen met Kees een 10 aan MK Trilogy voor de PSX en leek alles weer goed. Tot Kees in juli '97 MK Trilogy voor de N64 ineens een 1 gaf voor originaliteit!
Ligt het nou aan dat spel of aan ons. Blijkbaar brengt het meestbesproken en waarschijnlijk ook meestgespeelde vechtspel ter wereld de meest gemengde gevoelens boven in de vechtminnende gamer.

KNIESOREN

De grote vraag is natuurlijk of het meesterlijke verzamel-epos MK Trilogy standhoudt op de PC. Het spel is prachtig op de PSX, maar viel een beetje tegen op de N64.
Ik weet nog als de dag van gisteren, dat ik mijn vers aangeschafte PlayStation had voorzien van een schijfje MK3, om vervolgens één week later over te stappen op MK Trilogy: meer dan 30 (dertig!) vechters, (bijna) alle levels uit alle drie delen en een veelheid aan moves, fatalities en vooral bloed!
Natuurlijk beweren boze tongen dat Midway hier en daar een steekje heeft laten vallen, dat de pit uit MK2 nergens terug te vinden is, of die stage uit deel 1 waar al die beelden stonden er niet in geprogrammeerd zit. Kniesoren vinden altijd wel wat, toch?

CONCURRENTIE?

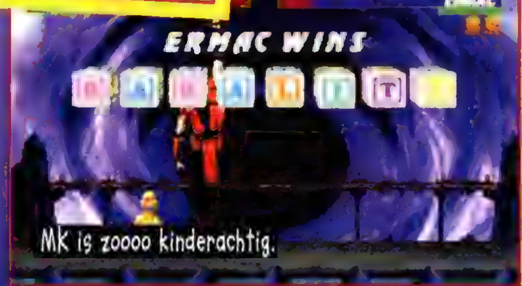
De concurrentie van MK trilogy is natuurlijk vrij dun gezaaid. Op PC-gebied is de beat'em up lang niet zo sterk vertegenwoordigd als op de consoles.
Zo hoeft MK Tri niet op te boksen tegen een titel als Tekken, die nooit op PC is uitgebracht en wordt het vanzelf een van de mooiste vechtgames voor de PC.
Tenminste, zolang je de game in een klein raampje op je desktop laat draaien en er niet voor kiest om je volledige scherm te vullen. Want jammergenoeg kon er niet eens een 640x480 resolutie af en moet de PC'er het doen met een VGA-kwaliteitje. Dat is heel jammer, vooral aangezien ik mijn mening over de speelbaarheid van PC vechtgames net aan het aanpassen ben.
Wel kan ik nu eindelijk met z'n tweeën vechten, omdat mijn Microsoft Sidewinder het aansluiten van extra joypads toelaat en MK Tri een multipad-ondersteuning heeft.



Spijkers met koppen.



My 9 mm goes bang!



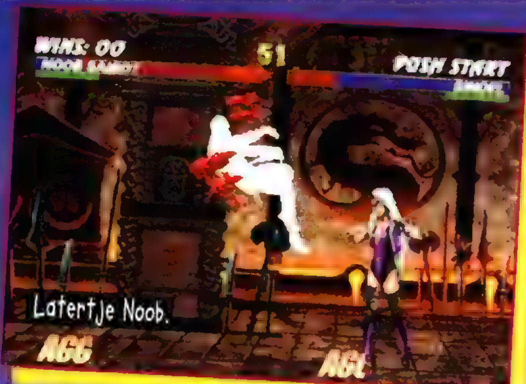
MK is zoooo kinderachtig.



Slijmerd.



Spiegeltje, spiegeltje.



Latertje Noob.

POWER TIP

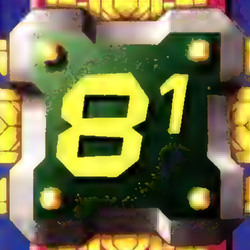
Met een toetsenbord is MK haast niet te spelen, gebruik dus een joypad.

RAPPORT

graphics	7,0
geluid	9,0
originaliteit	7,5
speelbaarheid	9,0

+ Mortal
+ 32 characters!
- Agressor mode?

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 119,95 Bfr. ca. 2175
Systeemeisen: Pentium 90, 16 Mb RAM, 85 Mb schijfruimte, double speed CD-speler, joypad sterk aanbevolen, Windows 95.
Fabrikant: Midway
Distributeur: Emtec Benelux
Te.026-3717712



Geen gelul, MK Trilogy hoort thuis in elke gamescollectie. En al valt de grafische kwaliteit me een klein beetje tegen, blijft Midway's beat'em up simpelweg unbeatable. Haal hem in huis, stoot Shao Kahn van de troon en red de aarde van de verdoemenis!

ANDREAS

Digital Dimensions

Beste arcade-game van 1994 op de PC in de VS, fan-websites over de hele wereld, contracten met Intel en Microsoft; de spellenmakers van het Haarlemse Digital Dimensions hebben hun sporen inmiddels wel verdiend. Deze gasten bewijzen dat Nederlanders ook vette games kunnen maken.


Het bekroonde Jazz Jackrabbit.


Arjan Brusee.

Even voorstellen	
Naam:	ARJAN R. BRUSSEE
Geboren:	6 juni 1972
Opleiding:	Selfmade-man
Functie:	Manager en hoofd-programmeur
Favoriete Game:	Doom

DE ENIGE ECHTE

Arjan Brussee valt met de deur in the house: "Ik denk dat Digital Dimensions de enige echte gamesproducent van Nederland is. De meeste Nederlandse spellenmakers houden zich meer bezig met 'click-and-slide-shows' of knutselen wat met MacroMedia. Echte technische hoogstaande spellen als shoot'em ups of platforms kunnen ze niet maken. En als dat wel zo is, dan mogen ze mij morgen bellen!
Er zijn natuurlijk wel gasten die de programmeertechniek in hun vingers hebben, maar dergelijke toppers verdwijnen vrij snel naar Engeland of de VS. Daar heerst een echte game-cultuur, hier niet. Hier worden programmeurs eerder systeembeheerder."

JAZZ JACKRABBIT

Het begon allemaal in 1990. Arjan vervaardigde in dat jaar de allereerste 3Dvect-demo op de PC en plaatste dit roterende logootje op Internet. De volgende dag stroomden de mailtjes van buitenlandse gamesproducenten binnen. Of hij niet voor hen kon gaan werken.
En van het een kwam het ander. In 1994 bracht EPIC de eerste PC-game van Digital Dimensions, Jazz Jackrabbit, uit.
Arjan: "Het platformspel Jazz Jackrabbit was revolutionair. In die tijd draaide alles namelijk nog om de consoles. De PC was niet hip, te traag. Ik slaagde er echter in een spel te ontwerpen dat soepel liep op de computer."
Jazz Jackrabbit werd wereldwijd een hit. Een groot computermagazine uit VS bekroonde het spel zelfs met een award voor beste arcadegame van het jaar.
Arjan: "By the way, het konijn was eerst helemaal geen konijn, maar een sullig ruimtemannetje. Een van mijn medewerkers veranderde deze PC-Wubbo Ockels opeens in een konijn en noemde de flapoor naar zijn hond 'Jazz'."

INTEL EN MICROSOFT

Inmiddels legt het team van DD (Arjan heeft nu vijf man personeel vast in dienst) de laatste hand aan Jazz Jackrabbit 2.
"In dit spel hebben we alle goede onderdelen van populaire platformgames als Earthworm Jim, Mario en Sonic gestopt. Meer fun dus. Jazz Jackrabbit 2 speelt bovendien veel sneller en is meer multiplayer gericht."
Intel en Microsoft waren zo onder de indruk van dit tweede konijnenspel dat ze enkele levels hebben gekocht. Mensen die een computer of een joystick kopen, krijgen er nu een Jazz-spel bij. Want DD is niet vies van commercie.
Zo hebben ze ook reclame-spellen en demo's gemaakt voor Bifi-worstjes, de Lufthansa en Fuji. Arjan: "Je moet je personeel toch betalen."

D.O.G.

In 1997 kwam ook D.O.G. uit, een racegame a la Carmageddon. Funsoft zou het fraaie spel gaan distribueren, maar het gaat niet zo goed met deze spelgigant.
Arjan: "Van distributie is door alle problemen bij Funsoft helaas weinig gekomen. Ik ben dus op zoek naar een nieuwe distributeur. Het spel is af, het kan zo de winkel in."

HARDER DAN QUAKE

En dan is er nog Core, het splinternieuwe project van DD. Een third-person RPG/strategy/shoot'em up, die gamers versteld zal doen staan.
Arjan: "Met Core streven we niet naar wereldwijde distributie, maar naar wereldwijde verbanning. Quake en Duke zijn softe kinderverhaaltjes vergeleken met deze brute game. Bij Core kun je ledematen afrukken, vijanden laten doodbloeden, mensen doorzagen, enz..."
En Arjan bluft niet, want ik heb de eerste beelden even mogen zien, en de pizza die ik net een uur daarvoor had gegeten, kwam gevaarlijk naar boven zetten! Core is dus een game om goed in de gaten te houden.

J.J.

Het nieuwste project van DD: Core.



POWERWEB Update

http://www.bpa.nl/powerweb

Chron X

Kaartjes verzamelen en in een album plakken is al een oude liefhebberij. Met spellen als Magic en Illuminati begon het kaartjes verzamelen meer op een game te lijken. En nu is het ook mogelijk om Trading Card Games via het Internet te spelen.

WEDSTRIJDEN

Kaartjes verzamelen werd al gedaan door onze ouders, misschien ook wel door hun ouders en het is met elke generatie veranderd.

Volgens mij begon het met de Baseball kaartjes in de generatie van onze vaders en Wacky Packs in de mijne (ik kom uit de States, weet je nog?) Na het doorlopen van de Motion Picture industrie (allerlei filmsterren) en de in Nederland razendpopulaire voetbalplaatjes, is het verzamelkaartje getransformeerd in een spel, waarin elke kaart een eigen rol speelt.

De populariteit van spelletjes als Magic en Illuminati bracht het verzamelen van kaartjes op een nieuwe level. Kaartjes werden voor hoge prijzen gekocht en verkocht, ontmoetingen werden georganiseerd voor het ruilen en spelen van wedstrijden.

Dit was allemaal leuk en aardig, maar tegen de tijd dat je alle kaarten had, waren er op z'n minst drie multomappen vol. En om dat nu elke keer naar de hobby-winkels en ruilbeurzen te slepen...



CYBERKAARTEN

Zeg maar goedendag tegen plastic mapjes en ringbanden, het enige dat je nu nodig hebt is een computer en toegang tot het Internet. Het team van Genetic Anomalies heeft een verzamelkaart spel gecreëerd dat, anders als alle andere, alleen bestaat in cyberspace. Ze hebben een wereld gecreëerd waar je kaarten kunt kopen en ruilen, die veilig in je computer kunnen worden opgeborgen.

Het is allemaal heel simpel, je gaat gewoon naar *www.geneticanomalies.com* en downloadt het eerste spel en je starters pakket van zestig kaarten, dit is gratis! Met deze kaarten kan je spelen tegen een virtuele tegenstander of meedoen aan behendigheidstesten. Vind je het leuk wat je ziet dan kan je je laten registreren (tegen betaling), meer kaarten ontvangen, tegen andere geregistreerde spelers spelen natuurlijk en kaarten ruilen. Dit kost je tussen de 40 of 50 gulden.

VERNIETIGEN

Het spel lijkt, ondanks de unieke opzet, qua uitwerking veel op alle andere verzamelkaart spelletjes die we in het verleden hebben gezien.

Chron X is een Trading Card Game waarin je via het Internet strijdt tegen een arsenaal aan agenten, wapens, programma's en bronnen gekozen van jouw stapel virtuele kaarten. Het doel van het spel is vijandelijke hoofdkwartieren te vinden en te vernietigen, met tweehonderd verschillende kaarten, alles voorstellend, van 'Corporate Assassins' tot 'United Nations Interventions'. Chron X streeft ernaar een gamewereld te creëren die rijk is aan detail en strategische diepte. Er staan dozijnen kaarten tot jouw beschikking, die dingen vertegenwoordigen als; arbeiders (assets genaamd), basissen, uitrusting, computerprogramma's en interventie.

Deze kaarten zijn net als vele andere kaartspelletjes, gemaakt door meerdere artiesten, voor de kunstzinnige afwisseling. Elke kaart heeft een voor- en een achterkant en kan van dichtbij bekeken worden, tijdens het creëren van nieuwe game decks.

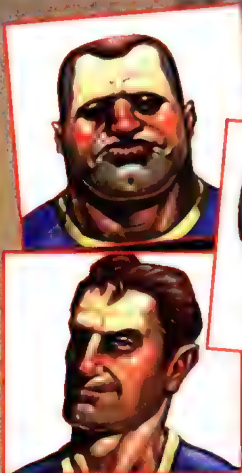
De kaarten zijn op zichzelf al de moeite waard om te downloaden, gewoon om een stapeltje voor jezelf te hebben.

Houd je van verzamelkaart spelletjes of net als ik, het verzamelen van allerlei shit, surf dan naar de Chron X web site en download de gratis demo en het starters pakket van zestig kaarten.

MARK B.



Fallout



Max, Albert en Natalia.

Nu de bedreiging van de Koude Oorlog voorbij is, kunnen we er grapjes en games over maken, maar wat als er echt eens een 'fallout' kwam? Lachen we dan nog steeds?

DE GROTE KLAP!

Ja hoor, het is gebeurd, de lichtflits, de champignon wolk, in één klap was de wereld verwoest. Alleen de sterksten hebben het overleefd maar dan wel ernstig verwond of vervormd. Slechts de 'gelukkigen', die op tijd een schuilkelder hadden gevonden, zijn gespaard gebleven. Jouw familie blijkt op tijd aangekomen in een kelder en veilig verscholen in deze ondergrondse bunker, die er uitziet als een soort space station, leidden ze al tachtig jaar een vredig bestaan. Jij bent opgegroeid in deze schuilplaats, zonder je bewust te zijn van een wereld buiten deze muren. De bunker weerstond weliswaar de nucleaire ramp, maar de bewoners zijn toch enigszins paranoia geworden. De buitenwereld is een bedreigende plaats, wie weet wat er nog van over is? Radio-actieve straling, vijandige stropers en mogelijke mutanten zijn de gevaren waardoor eigenlijk niemand naar buiten durft. Nu is het grote probleem dat de waterpomp kapot is gegaan. Het blijkt dat er alleen maar een simpele water-chip nodig is, maar wie is degene die z'n angst voor de buitenwereld zal overwinnen om hiernaar op zoek te gaan?

PERFECT VOOR DEZE BAAN

Dit is het moment waarop jij een rol gaat spelen en in de huid gaat kruipen van een van de drie te kiezen personages: Max Stone, Albert Cole of de vrouwelijke rol Natalia Dubrovhsky. Alledrie hebben ze zeven verschillende primaire statistieken; kracht, waarneming, uithoudingsvermogen, charisma, intelligentie, behendigheid en geluk. Er zijn ook nog elf ander 'karaktertrekjes' zoals; wapenuitrusting, hoeveel gewicht je kan dragen, hoe hoog je weerstand tegen radioactieve straling is en hoe snel je geneest. Elk van deze drie characters kan naar jouw wensen gevormd worden of je kan kiezen om zelf een character te creëren en de wereld van nucleaire verwoesting binnen te gaan, op zoek naar informatie die tot het vinden van een water-chip leidt.

NEEM DE TIJD

De speler begint het spel alleen, buiten de kelder, met in de hand een simpele 10 mm gun. De buitenwereld begroet je met een dode jongen (stond waarschijnlijk op de deur te bonken toen de bom viel) die een aantal dingen bij zich heeft die jij goed kunt gebruiken: een combat knife en wat kogels voor je 10 mm. Vechten in Fallout gaat om beurten, dat je je vast nog wel herinnert van de old school RPG's. Je krijgt een bepaald aantal actiepunten om in een ronde te gebruiken. Beweging, schieten, opnieuw opladen en toegang tot je inventaris, hebben allemaal actiepunten nodig. Vijanden werken met hetzelfde systeem en bestaan uit mensen uit andere kelders, mutanten en andere radioactieve creaturen, zoals de erg giftige Rad Scorpions, die een constant gevaar zijn in de woestijn. Tevens zijn er gangs en groepen rondtrekkend in caravans, die op iemand zoals jij zitten te wachten. Misschien deel ik hen iets te snel in bij de vijand, aangezien veel van deze mensen waardevolle informatie bezitten, die ze je net zo graag willen geven als een gat in je borst, je moet er alleen even naar vragen. En dat is de sleutel in Fallout, weten wanneer je moet schieten of vragen. Maar dit is geen shoot'em up, nee je moet hier dat wat tussen je oren zit gebruiken.

BLOEDERIGE TOESTAND

De view in Fallout is van bovenaf en de graphics zijn fantastisch en gedeeltelijk zelf in te stellen, zoals bijna alles in dit spel. Je kan zelfs bepalen hoe bloederig je het spel wil hebben. Natuurlijk koos ik voor het aller-bloederigst en was geshockeerd toen ik zag hoe ik een gast doormidden schoot met mijn machinegun en z'n onderlijf nog even door bleef rennen voordat hij uiteindelijk dood ging. Er zijn verschillende omgevingen, variërend van ondergrondse kelders en tunnels tot plat gebombardeerde steden en caravan kampen. Ook zijn er allerlei soorten (verstopte) grafische verrassingen, zoals gigantische voetafdrukken en gecrashte U.F.O.'s. Tijdens je reis kom je tevens allerlei items en enorme hoeveelheden wapens tegen die nodig zijn voor de ruilhandel of obstakels onderweg.

OPTIE PARADIJS

Je bewegen in de wereld van Fallout is zo gemakkelijk als maar kan, het enige dat je nodig hebt is een muis. Je cursor heeft drie hoofdfuncties; beweging, richten (voor het vechten) en de command cursor, die op zichzelf weer verschillende functies heeft die geshowd worden in de vorm van een roll-up menu. Vanuit dit



Wat een troep!



Is ie groot of niet?



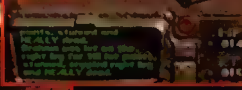
De kelder van de toekomst.



Ze hebben het overleefd maar vraag niet hoe.


In schuilkelder 13


Mijn inventaris


Redneck Rampage


Bloederige toestand


Wat heeft die gozer nu weer te koop


Beetje overdreven voor zo'n klein beestje


Eh, wiens auto?


De Caravan gang



Gebraden schorpioen smaakt het best

menu kan je acties uitvoeren als: pak/gebruik items, onderzoeken, laten vallen, character ronddraaien, praten en inventaris en talenten gebruiken.
Sommige talenten worden automatisch gebruikt, zoals de gevecht talenten. Schiet je een geweer af dan doe je dit meteen met het juiste schiet talent. Andere, als rondsluipen, stelen, repareren en vallen uitzetten, moeten geactiveerd worden vanuit het 'skill index' menu.
Menu's zijn er dus te kust en te keur; Fallout is absoluut het optie paradijs en ik heb het dan niet over van die onnodige opties, het is allemaal even prachtig uitgevoerd als functioneel.
Interplay heeft met Fallout een RPG gecreëerd zoals we nog niet eerder hebben gezien. Geen elfjes, tovenaars, ridders of [illegible] gevangen prinsessen; alleen dingen die je zou verwachten na een fallout.

POWER TIP
Kijk op www.interplay.com voor een walkthrough.

RAPPORT

graphics	9³
geluid	9¹
originaliteit	9⁶
speelbaarheid	9³

- Veel bloed
- Prima wapens
- Gigantisch speelveld
- Mutanten [illegible]

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 99,95 Bfr. ca. 1800
Systeemeisen: Pentium 90, 16 Mb RAM, DirectX 3.0/5.0, Double speed CD-speler, SVGA, DirectSound compatible sound card.
Fabrikant: Interplay
Distributeur: Bomico
Tel: 040-2393555



Fallout is een uitzonderlijke RPG. Nieuw verhaal, nieuwe features en opties. Ze hoeven niet allemaal middeleeuws te zijn, toch? Dit is een game gemaakt voor gamers met genoeg van alles om iedereen tevreden te stellen en de mogelijkheid om zelf nog allerlei zaken aan het spel toe te voegen.
MARK

Kick Off 98

In de PU van juni schreef onze voetbalspecialist Kick Off 97 aardig de grond in. 'Veel opties, matige gameplay' was zijn conclusie. Hebben de makers van Kick Off 98 rekening gehouden met Skate's commentaar?

RAPPORT

graphics 7^{0}

geluid 8^{0}

originaliteit 8^{5}

speelbaarheid 6^{0}

▲ Veel nieuwe opties

▲ Plenty spelmogelijkheden

▼ Spelen met toetsenbord is verwarrend

▼ Stroeve gameplay

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 79,95 Bfr. ca. 1450
Systeemeisen: Pentium 90, 16 Mb RAM, 70 Mb schijfruimte, SVGA, geluidskaart, muis, Quad speed CD-speler, Windows 95 of DOS.
Fabrikant: Anco
Distributeur: HomeSoft
Tel: 023-5530149

7^{4}

Het is eigenlijk weer hetzelfde verhaaltje als bij Kick Off 97. Deze game biedt vreselijk veel coole opties, maar er is daardoor veel te weinig aandacht aan de gameplay besteed. En daar gaat het toch om.
JJ.

WK-KOORTS

De WK-koorts begint ons landje zo langzamerhand in zijn greep te krijgen. Worden WE straks in Frankrijk wereldkampioen of zijn het de Brazilianen of, god-beter-het, de Duitsers?
Kick Off 98 ligt wat dat betreft op het juiste moment in de winkels. De voetbalfreaks kunnen nu alvast hun nervositeit op de PC afreageren.
Net als bij Kick Off 97 wordt Kick Off 98 met een hoop poeha gebracht. Ik citeer de achterkant van de verpakking: 'Kick Off 98 - De Strijd om de Wereldbeker - is bijna beter dan de realiteit en biedt alle facetten van de voetbalsport zoals talent, tactiek en stijl.' Wow, dat belooft wat.

BANANENBAL

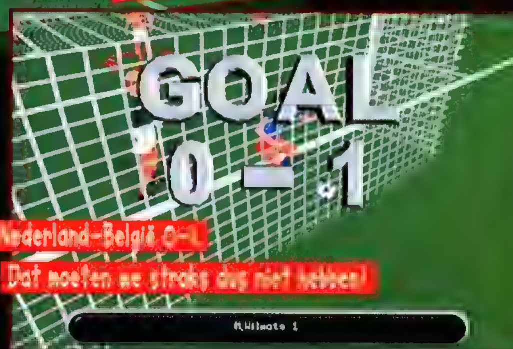
Inderdaad zit Kick Off 98 boordevol spannende opties. Neem de besturing, die durf ik redelijk revolutionair te noemen. Je kunt een bal niet alleen naar voren schieten, maar door een combinatie van toetsen zelfs snelheid en effect meegeven. Zo slaagde ik er in om een bal achter mezelf te schoppen. Zo'n bananenbal kon Willem van Hanegem niet eens produceren! Ook zijn er verschillende tackles, kopballen, passen, hakjes en andere bewegingen mogelijk.
Kick Off 98 benadert hiermee inderdaad de werkelijkheid zeer dicht. Maar speelt de game ook lekker? Niet echt. Met een digitale joypad gaat het nog wel, maar op een toetsenbord is het flink klooien met al die combinaties.
Ook vond ik het gebruik van de pijltjestoetsen onlogisch. De pijltjes omhoog en omlaag zijn om naar links en rechts te gaan, de pijltjes naar links en rechts om naar voor en achter te bewegen. Ik kreeg soms last van Babylonische vingerverwarring.
In hoge resolutie zien de spelers er mooi uit, maar de bewegingen zijn allesbehalve vloeiend. Ze maaien zo maar over de bal, lopen dwars door elkaar heen, het beeld staat soms even stil en bij een schot hapert de keeper een fractie om dan ineens op de grond te liggen. Heel verwarrend allemaal.

LANDENTEAMS

Kick Off 98 biedt veel spelmogelijkheden. Je kunt trainen, een warming-up doen (aanrader, alleen al om aan de bediening te wennen), je talent testen in de Anco Challenge en vriendschappelijke wedstrijden, een internationale competitie, bekertoernooien en de WK spelen.
Je werkt altijd met landenteams. Er zijn er 120 aanwezig, dus je kunt Jamaica - Barbados spelen als je dat wilt. Theo Reitsma van Studio Sport geeft commentaar bij de beelden.
Ik besluit alvast de eerste ronde van het WK met Nederland, België, Mexico en Zuid-Korea af te werken. Al ploeterend weet ik de Belgen op het nippertje met 3-2 te verslaan.
Maar als Kick Off 98 inderdaad bijna beter is dan de realiteit, zal het WK straks niet om aan te zien zijn en kijk ik nog liever non-stop, tachtig uur lang, naar 'the best off de 5-uur show, featuring Viola Holt'.



Er worden flinke slidings gemaakt.



Nederland-België 0-1. Dat moeten we straks dus niet hebben!



Wat nou gele kaart. Die Belg krijgt ze de hele tijd in z'n reet!



Juichende Duitsers, dat zien wij niet graag.



Geen echte namen bij Nederland. Daar zal schoonvader de Boer met 'Team Holland' wel weer achter zitten.

Zeker een geheime training.

POWER TIP

Loop bij een tackle eerst tegen de speler aan en tackle dan pas. Je verovert zo altijd de bal.

World Football 98

Ha, een nieuwe voetbal-game van Ubi Soft: World Football 98. Aangezien ik weiger om nog langer mijn enkels te laten breken bij Bal op het Dak 7, ben ik wel in voor een spelletje leunstoel soccer.

De bekende bicycle kick.

Partijtje in de zaal.

Zwakke trap maar hij zit.

Wat zou er gebeuren als je naast schiet?

Ja, dat mocht die Santos willen.



Waar is de Coupe Soleil?

FORTUNA SITTARD - FC TIROL

Als je denkt dat World Football 98 draait om het WK in Frankrijk, heb je het mis. Om Bergkampje in Oranje te zien spelen, zul je echt een ander spel moeten kopen.
WF 98 draait om de clubs. Je kunt dus Bergkampje in Arsenal of, als je onze Dennis transfereert, Bergkampje in Volendam spelen.
De Nederlandse versie van WF 98 beschikt maar liefst over 358 teams, verdeeld over vijf continenten. Als je altijd al een keertje hebt willen ballen tegen Kansas City Wiz of Newels Old Boys, is dit je kans. En de kraker Fortuna Sittard - FC Tirol behoort nu ook tot de mogelijkheden.
Ik was blij verrast door de aanwezigheid van alle Nederlandse eerste-divisie ploegen. Als Haarlemmer kan ik nu eindelijk eens met mijn cluppie spelen.
In totaal zitten er zes competities in het spel: de Nederlandse ere- en eerste divisie en de eerste divisies van Engeland, Duitsland, Spanje en Italië. Daarnaast zijn er diverse bekercompetities, waarin je aantreedt tegen clubs uit de rest van de wereld. Je kunt ook zelf een competitie samenstellen. Keuze genoeg dus.

VOLLE BAK BIJ HAARLEM?

Het spel start soepel op en ziet er fraai uit. De menu's zijn mooi vormgegeven en de opties makkelijk instelbaar. Het voetballen zul je ook snel in de vingers hebben.
Je kunt passen, schieten en naar links en rechts dribbelen. Een eitje dus.
Ik ga maar eens een balletje trappen en kies voor de topper uit de Totodivisie: Haarlem - RBC. Ubi Soft blijkt zijn huiswerk goed te hebben gedaan.
Alle namen van de Haarlem-spelers, maar ook die van Atalanta Bergamo bijvoorbeeld, zijn perfect gespeld. En in het veld staan de selecties van 1997. Je kunt dus voortaan op zondagavond na Studio Sport een wedstrijd naspelen.

BUITEN EN IN DE ZAAL

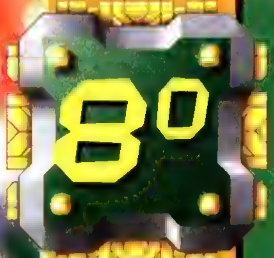
Het spel voetbalt prima. Door de speciale rotoscoping techniek zijn de bewegingen van de spelers mooi en soepel, de doelpunten ploffen lekker in het netje en de mannetjes zijn keurig afgewerkt.
Eigenlijk stoort niets. Hoogstens de radar waar op te zien is waar de spelers zich op het veld bewegen.
Na een goal volgt als je het wilt een herhaling.
Je kunt de wedstrijden ook indoor spelen. Niet door het schuifdak te sluiten, maar gewoon door de zaal in te gaan. De clubs blijven hetzelfde, het aantal spelers wordt teruggebracht naar 3, 4 of 5 man.
En zo kent WF 98 nog een aantal leuke opties. Het gedrag van de scheids is bijvoorbeeld instelbaar (kon dat maar in het echt), de prints van de shirts kan veranderd worden evenals de weersgesteldheid.

RAPPORT

graphics	8°
geluid	7°
originaliteit	8°
speelbaarheid	9°

▲ Speelt lekker
▲ Met eerste-divisie teams
▲ Keuze uit 358 clubs
▼ Commentaar irriteert

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 69,95, Bfr. ca. 1275
Systeemeisen: Pentium 60, 8 Mb RAM, videokaart 2 Mb, geluidskaart, muis, Double speed CD-speler, Windows 95.
Fabrikant: Ubi Soft
Distributeur: Guillemot
Tel: 0032-27352363



WF 98 is oké. De game speelt lekker, is keurig uitgewerkt en bevat nauwelijks storende elementen. Als de PTT-Telecompetitie ook zo soepel verliep...

J.J.

POWER TIP

Zet het commentaar uit! De heren vallen vaak in herhaling. En om bij een mazzelgoal van RBC nou vreselijk uit je dak te gaan en te schreeuwen 'this goal will go into history', vind ik wat ver gaan.

Het is 10 maart 2012. Op Aarde zijn met het blote oog zonnevlammen waar te nemen. De mensheid moet geëvacueerd worden. Jij dient op de zon een hittebestendig metaal te testen dat voor de voertuigen gebruikt kan worden. Zweetuuh!

VUURVASTE DRAAKJES

Het is een beetje aan de warme kant op Aarde. De mensen moeten snel de pleite-rik maken, anders verbranden ze levend. De geleerden weten echter niet of het metaal van de voertuigen wel tegen de hitte van de zon bestand is. Dat moet eerst getest worden. Op de zon welteverstaan.
Jij, de kloeke held James Mariner, bent de pineut. En als je er dan toch bent, vallen binnen in die vuurbal ook nog wel wat waardevolle data verzamelen. Eenmaal bij de zon aangekomen, gaat alles mis. Dat is maar goed ook, want anders was het een bijzonder saaie game geworden.
Jouw voertuig raakt gevangen in een stralenbundel. Langzaam maar zeker zuigt het brandende inferno je naar binnen. Even later sta je in het middelpunt van de zon. Kom daar nog maar eens uit. Alsof het allemaal al niet vervelend genoeg is, word je ook nog belaagd door groene draakjes met vleugeltjes, de zogenaamde Firons. Deze vuurvaste beestjes hebben maar één doel. Jou en de rest van de mensheid vernietigen. En dat mag jij natuurlijk ook weer voorkomen.

HELD IN SM-PAKJE

SotS draait onder DOS en dat is weer even wennen. Het opstarten duurt naar mijn mening wat lang. Een kwartiertje ben je op een Pentium 130 toch wel bezig.
Maar het spel zelf vergoedt veel. De 3D-graphics zijn mooi. De kleuren vind ik echt prachtig, maar ik hou nu eenmaal van zwart, oranje en geel.
James Mariner is een cool mannetje gekleed in een zilverkleurig pakje dat op een gemiddelde SM-party niet zou misstaan. Wat doen de borsten eigenlijk op dat pak?
Om James te laten functioneren, gebruik je een behoorlijk aantal toetsen. Het duurde daarom even voor ik hem soepel kon laten acteren. De karakters kunnen 360 graden draaien en dat speelt lekker.
Je moet je in SotS door zo'n 150 levels heen werken. Een lekker lange game dus. Onderweg pik je de nodige voorwerpen op, die je later weer kunt gebruiken. Het grote doel is de tijdpoort die je brengt naar de oude Maja-wereld (nee, niet de wereld van die kleine bij). Daar kun je de destructieve plannen van de Firons definitief verijdelen.
Als je in de problemen komt, dan is daar de lieftallige assistente Pam met een 06-stem die je van goede raad voorziet. Als ze niet aanwezig is, een dame moet ook wel eens plassen of zo, raad ik je aan om gewoon maar alle voorwerpen te pakken. Je ziet dan vanzelf welke de juiste is.




Kan je wel tegen [illegible]


Zware strijd tegen deze frontvliegen


De tijdpoort


Irritant groen beestje




Nare [illegible]


Die heb je ook in de Efteling

RAPPORT

graphics	8^5
geluid	8^0
originaliteit	8^5
speelbaarheid	8^0

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 99,95 Bfr. ca. 1800
Systeemeisen: Pentium 60, 16 Mb RAM, 50 Mb Schijfruimte, SVGA, geluidskaart, muis, Double speed CD-speler. DOS 5.0 of hoger.
Fabrikant: ICE
Distributeur: Media Connection
Tel: 055-5997803

8^3

Sign of the Sun is een strakke adventure met een origineel thema. En in deze koude tijden is een spel met veel zon erin, bij mij altijd welkom.

Excalibur 2555 A.D.

Misschien herinner je je dit Action Adventure nog van de PlayStation. Het is nu ook verkrijgbaar voor de PC. Is Excalibur scherp genoeg om een plaatsje te veroveren in de PC game wereld?

VERKEERD VERHAAL

In de PU van mei 1997, gaf Skate Excalibur voor de PSX een 7.1. Hij vond de puzzels leuk maar had soms moeite met het verstaan van de conversatie.
Nu is het mijn beurt om Excalibur een beetje heen en weer te slingeren. Voor het geval je Skate's review niet gelezen hebt; het verhaal zou de Ridders van de Rondetafel in hun graven om laten draaien.
Het klassieke verhaal heeft namelijk een bizarre futuristische draai gekregen. Het lijkt erop dat het zwaard Excalibur gestolen is door stropers uit de toekomst en meegenomen is naar het jaar 2555 A.D. Slechts één persoon heeft de macht om de onfortuinlijke reeks van gebeurtenissen, die optreden als het zwaard niet wordt teruggevonden, te voorkomen. Deze persoon ben jij natuurlijk, in de persoon van Beth, de nicht van de grote tovenaar, Merlijn.

GETATOEËERDE DAME IN SLIP

Beth is een meisje, met blond haar in een paardestaart (in de PSX versie was ze rood). Ze draagt een soort van babydoll, slipje, laarzen tot boven haar knieën en volgens mij heeft ze een pas gezette tribal tattoo op haar arm. Is dat de manier om je te kleden voor een avonturenspel voor kinderen? Is meer iets voor Bas.
Beth is bewapend met haar betrouwbare zwaard met magische krachten en een paar toverspreuken die ze van haar oom geleerd heeft voordat hij haar de ruimte instuurde, naar de stad Salto. Deze stad is verdeeld in drie levels, elk met zijn eigen vijanden. Ik zal je het saaie verhaal achter elk van deze levels besparen, aangezien ik ze een beetje belachelijk vond. Net zo belachelijk als Beth eigenlijk die met dat zwaard, in d'r slipje, tegen een beest van een kerel met een machine gun vecht die verkleed is als Robocop. Nog erger is die lopende wortel met een geweer in zijn ene hand en een knots in de ander. Ik weet het niet hoor, maar volgens mij is de fantasie van de makers een beetje op hol geslagen.

KNAPZAK

Tijdens Beth's avontuur in de stad Salto, vindt ze rondzwervende items, een soort powerups en sleutels. Een aantal van deze dingen komen helemaal niet van pas. Wat moet je in godsnaam doen met een appel, een ei en een kippepoot. Voor je middagpauze?
Onderweg komt Beth ook veel verschillende stedelingen en zwervers tegen die proberen nuttige informatie te geven. Ik zeg proberen, want ik verstond geen bal van wat ze zeiden. Maar goed dat een gedeelte ervan (Engels) ondertiteld was.

Al met al vond ik Excalibur wat teleurstellend, ook de '3D enhanced graphics' waren niet zo goed als ik in andere nieuwe adventures gezien heb. Het was trouwens sowieso moeilijk om iets te zien, aangezien je bij beide camerastanden vanuit de derde persoon kijkt. Een van achter Beth's rug en een soort van actie camera, die het helemaal moeilijk maakte om te zien waar je naar toe gaat.

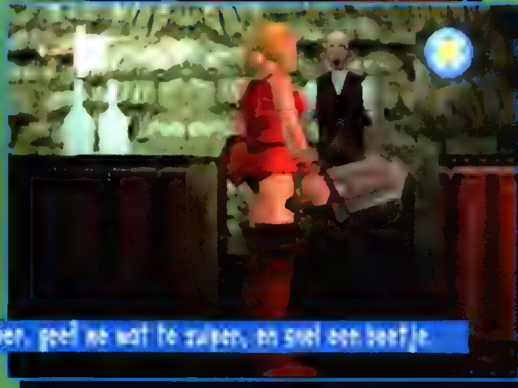
POWER TIP
Zie voor cheatcodes Eeuwig Leven PU 1, 1998.


Boze Beth.


Word eens wakker!


De zwaarden worden geslepen.


Je schiet toch niet op meisjes in slipjes?


Ober, geef me wat te zuipen, en snel een beetje.


X-ray vision.

RAPPORT

graphics	6.5
geluid	6.5
originaliteit	5.5
speelbaarheid	6.0

+ Lekkere kippepootjes
- Niet springen, zwemmen of rijden
- Alleen bewapend met een zwaard
- Onverstaanbare tekst

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 109,95 Bfr. ca. 2000
Systeemeisen: Pentium 100, Windows 95, 16 Mb RAM, Double speed CD-speler.
Fabrikant: Telstar
Distributeur: Konami
Tel: 020-4223411

6.1

Excalibur is teleurstellend. Je kan niet springen, kruipen, zwemmen, duiken, muren opblazen, schieten; het blijft allemaal beperkt tot het openen van deur, na deur, na deur, na deur.
MARK B.

DUKE NUKEM 64

RAPPORT

graphics	8⁵
geluid	8⁰
originaliteit	7⁰
speelbaarheid	9⁰

- ▲ Eén tot vier spelers
- ▲ Duke Match en Co-op
- ▼ Tijd voor vernieuwing
- ▼ No Sex

NINTENDO 64
Prijs: ƒ 179,95 Bfr. ca. 3250
Fabrikant: GT Interactive
Distributeur: CD Contact Data
Tel: 077-3232832

81

Het is misschien wat hard om te zeggen dat The Duke al met een been in het graf staat. Maar hij moet snel met iets nieuws komen wil ie niet afzakken naar een bedenkelijk niveau. Al met al blijft Duke Nukem een lekker ranzig spel.

THOMAS

Het Duke Nukem kwartetje wordt deze maand compleet gemaakt. PC, Saturn, PSX en nu de Nintendo 64: The Duke heeft ze allemaal gehad. Zullen we 't hier maar bij laten dan en uitkijken naar de nieuwste Duke die dit jaar verschijnt?

EEN VALLENDE STER

Hoe moeilijk het ook is om The Duke af te vallen, we hebben het toch een beetje gehad met hem. Het is alweer bijna twee jaar geleden dat hij voor het eerst op de PC verscheen met zijn 3D corridor search & destroy avonturen.
In die tijd was Duke Nukem het meest vooruitstrevende en zwartgallige spel dat de gamewereld ooit te zien had gekregen. Als heuse B-filmheld baande The Duke zich een weg door hordes buitenaardse spacepigs. Zijn blazende guns schoot hij het lood in de maagstreek van zijn vijanden zodat de dood nog pijnlijker zou zijn.
Toch had The Duke [illegible]

En gewend hebben we. Al twee jaar moeten we steeds weer dezelfde verhalen en avonturen zien en horen. En dit keer gebruikt hij de Nintendo 64 als medium. Komt er dan nooit een einde aan?

DÉJA VU

Is het leven met The Duke dan echt zo verschrikkelijk? Nee, absoluut niet. Duke Nukem 64 is net als al die andere Dukes op PC, PlayStation en Saturn gewoon een fantastisch spel. Er zijn [illegible]

[illegible] klasse van The Duke. [illegible] niveau en de graphics [illegible] het beeld scherm af. [illegible]

Nukem op de N64 bekruipt je namelijk het gevoel dat je zoiets al eens eerder hebt gezien bij Doom 64 en Hexen 64 en Turok: Dinosaur Hunter.
Met andere woorden: The Duke is hard aan een restyling en een nieuw avontuur toe, anders gaat hij deze battle voor eens en voorgoed verliezen.

NO TITS

Nintendo heeft altijd beweerd dat het vooral de jongere gamer wil bereiken. Met dit in het achterhoofd heeft GT Interactive een nogal drastische stap gezet door bijna al de sexy scènes en schaars geklede stripdames uit het spel te schrappen. En kon je in het PC-origineel de mooie dames uit hun lijden verlossen door ze vol te pompen met lood, in deze 64-uitvoering moeten de dames gewoon gered worden. Nee, The Duke is niet meer de oude.
Het enige lichtpuntje in dit rottingsproces is de mogelijkheid om met vier spelers tegelijk te 'Duken' en de extra levels die exclusief voor deze Nintendo-versie zijn ontwikkeld. Maar ja, wie wil daar nu een lijper gaan nemen als er toch geen tieten te zien zijn...



POWER TIP
Doe nooit je schoenen uit op het verkeerde moment.



Pret op zolder.



'Duken' met z'n vieren tegelijk.



Hier is de roomservice!


Ik zal dat rotte bekkie van je even verbouwen.

BEN JIJ HET OOK ZAT...

OM ELKE KEER DEZELFDE SPELLETJES TE SPELEN

RISING LANDS

GEHEEL NEDERLANDSTALIGE SOFTWARE



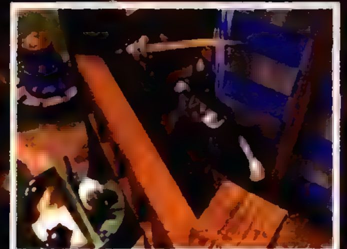
Beheers de economie, wees diplomatiek en sluit verbonden.



Meer dan 70 uitvindingen.



Vele tientallen tactieken mogelijk.



Een spel met ongelooflijke diepgang.

De dag is gekomen voor je om de verwoeste oppervlakte van de Aarde te veranderen met Rising Lands. Ver weg in de toekomst, jaren na een gigantische ramp die de verdwijning van de beschaving veroorzaakte. Daar sta je dan aan het hoofd van enkele overlevenden. Je doel: het creëren van een nieuwe, bloeiende samenleving en haar leiden naar het hoogtepunt. Maar pas op! De talrijke tegenstanders zullen je proberen uit de weg te ruimen. Je moet je hersens en dus al je talenten voor het oorlogvoeren en diplomatie gebruiken om je missie goed te leiden. En reken maar niet op geluk, voortaan rust alle verantwoording op jouw schouders!





ElectricCity







R&P ELECTRONIC MEDIA

Kijk ook op internet: www.mediabase.nl of bel 020 - 6458248

M.A.X. 2

Strategische wargames zullen ook het komende jaar onophoudelijk over ons worden uitgestort. De eerste oogst in de vorm van M.A.X. 2 ziet er ieder geval goed uit.

DRIE-EEN-HEID

Strategische wargames, ze zijn niet meer weg te denken. En dat is maar goed ook, want in de meeste gevallen leveren dergelijke games een hoop fun en strakke gameplay op.

Strategische topspellen van vorig jaar (Total Annihilation, KKND, Dark Reign, Conquest Earth) brachten wederom hele volksstammen op de been om zich te ontfermen over de inmiddels heilige drie-eenheid: bouw, mobiliseer en vernietig. Met M.A.X. 2 kunnen we onze borsten weer nat maken want het spel zal sowieso zestig missies kennen, honderd verschillende units, multiplayer mogelijkheid en acht zeer uiteenlopende alien rassen.

M.A.X. 2 gaat dus verder waar M.A.X. ophield. Weer veel units en veel missies. Gevechten ter land, ter zee en in de lucht en slimme, gevaarlijke aliens als geduchte tegenstanders.

Interplay en consorten rukken werkelijk alles uit de kast om overal gouden puntjes op de i te zetten. De bestaande strategische wargame elementen zijn vertegenwoordigd, en alle stuk voor stuk geoptimaliseerd.

MENS EN ALIEN SAMEN

In M.A.X. 2 heeft het menselijke ras haar krachten gebundeld met de Concord, een collectief van galactische intelligente levensvormen.

Nu is er een kolonie afvalligen, zogenaamde squatters genoemd, aan het muiten geslagen en is bovendien een nieuw gevaarlijk alien ras ontdekt: de Sheevat. De Sheevat bedreigt de band die de mensheid met de Concord heeft en is tevens een bedreiging voor het hele universum.

De speler neemt de rol op zich van Mission Commander, een genetisch gemanipuleerd half mens, half alien robotachtige hybride (ja, da's een mond vol). De eerste taak is om even de ass van de squatters te kicken en daarna te dealen met het nieuwe alien ras. Uniek is de samenwerking tussen mens en aliens. In het begin moet de speler een van de acht leden van de Concord kiezen om mee te binden. Hierbij wordt een alien hersenschors verbonden met een menselijke gastheer. Hierdoor kunnen de menselijke krachten en inzichten op unieke wijze uitgebreid worden en beschik je als speler overal zowel alien- als menselijke gevechtstactieken.

Het is wel zaak goed te bepalen welk ras je kiest als directe partner in crime. Ze lopen vreselijk uiteen en hebben elk hun sterke en zwakke kanten. Kies de kwallerige Cloaks, het vogelras Aven of ga je toch liever voor de visachtige Fen?

UPGRADES

M.A.X. 2 heeft als uitgangspunt vanzelfsprekend het bouwen van basissen en trainen van units. Met genoeg credits in de pocket hoef je je dus geen zorgen te maken. Het spel kent diverse upgrades om je units te perfectioneren (denk aan Warcraft). Er zijn zogenaamde gold upgrades, die met genoeg geld in de knip geactiveerd kunnen worden. Hiermee kun je upgrades toepassen als Firing Range, Scan Range, Armor, Hit Points, Fire Power, Speed en Cost. Allemaal om een zo snel, sterk en doeltreffend mogelijke legermacht op te bouwen.

Dan zijn er ook nog de Research upgrades die plaatsvinden in research centers. Hiermee kun je bijvoorbeeld de rang van je troepenmacht omhoog schroeven of nieuwe units en wapens ontdekken.

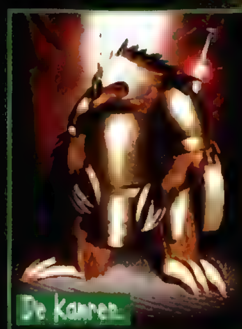
De Experience upgrades zorgen simpelweg voor één ding: hoe meer je een bepaalde unit gebruikt, hoe meer experience points deze verdient. Ook wordt bijgehouden hoeveel hits de unit heeft opgelopen en heeft afgevuurd. Dit totale plaatje maakt een unit ook sterker of juist niet.

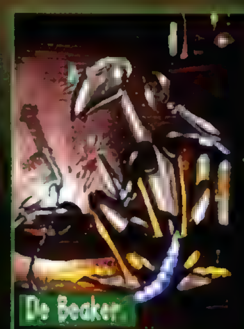
PLANETEN

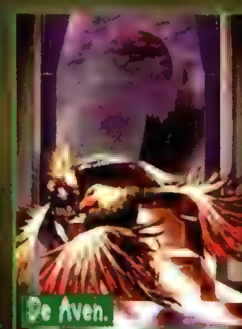
Het universum waar gespeeld wordt kent verschillende werelden en planeten, waar de missies plaatsvinden. En iedere planeet ziet er totaal anders uit. Je kunt zelf kiezen waar je begint. Dit loopt uiteen van een rode, lava-achtige planeet, een kale gele woestijnplaneet en bijvoorbeeld een groene waterrijke planeet. Allemaal met hun eigen mogelijkheden en onmogelijkheden.

De diverse werelden zijn schitterend vormgegeven en volledig gerenderd. M.A.X. 2

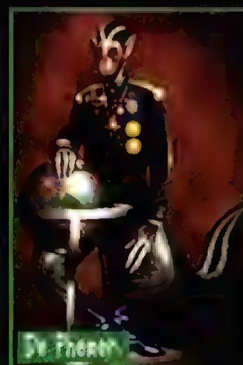
De leden van de Concord


De Kamren.

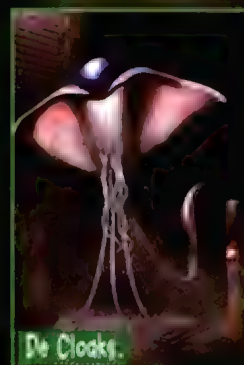

De Beaker.

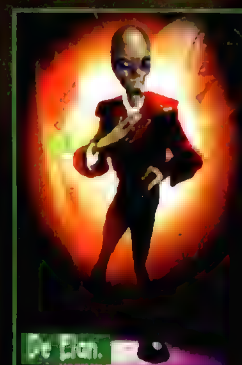

De Aven.


De Aspen.


De Frener.


De Fen.


De Cloaks.


De Elan.

De strijd gaat weer over land, lucht en hier water.

Das Boot.

Landje pik.

Het lijken open, maar het zijn units.

maakt tevens gebruik van 3D Parralax Scrolling. Dit is een techniek die een zeer fraai effect geeft aan de te bespelen omgeving. In rotsachtige omgevingen beweegt alles langzamer dan op hoge, vlakke partijen. Bovendien kun je met 3D Parralax schitterende diepte in het terrein maken.
De tanks en voertuigen zien er tasty uit en door je samenwerking met de aliens kun je ook gebruik maken van hun technieken en voertuigen. Explosies, lichteffecten, terreineffecten (water, vuur) zijn allemaal vertegenwoordigd en zorgen voor een visueel feest.

EXTRA

Maar M.A.X 2 kent nog veel meer extraatjes. Alsof je het nog niet zwaar genoeg hebt tegen de Sheevat (die je overigens ook zelf kunt spelen), word je ook nog eens voortdurend lastiggevallen door andersoortig vijandelijke levensvormen zoals de Knib en Snowbeasts. Een Knib ziet eruit als een onschuldig duinkonijn maar is een vreselijk irritant klotebeest. Dit karkas kickt namelijk op energie en knaagt dus voortdurend je elektriciteitsdraden door. Bovendien wil ie ook nog wel eens alien eggs meezeulen en ergens in je basis leggen. Als deze eieren uitkomen, baal je flink want een woeste alien begint dan linea recta je basis te slopen.
Een ander, meer behulpzame, feature is de speech mogelijkheid die je bij installatie kunt kiezen. Ben je in het bezit van een microfoon dan kun je al je units ook met stem-commando besturen. Dit is vrij cool want als je weer eens een slechte dag hebt, kun je je frustraties botvieren door heftig door de microfoon te brullen.
Je manschappen zullen ook terugpraten en doen dat in verschillende stemmingen. Zijn ze bijvoorbeeld geraakt dan zullen ze zuchten en steunen, hebben ze al een tijdje niets te doen dan zullen ze ietwat verveeld klinken en in actie stroomt de adrenaline door hun stembanden.
Ik zou nog wel een paar pagina's door kunnen gaan maar mijn ruimte is op. Wacht rustig af, koop het spel en geniet. En nee, voor deze tip hoef je me niet te bedanken.

Via de uitzoomoptie krijg je weer overzicht.

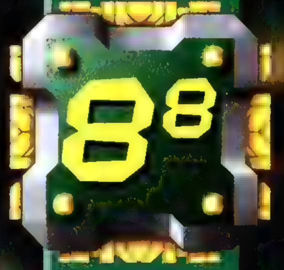

Drie explosies voor de prijs van een.

RAPPORT

graphics	9^0
geluid	9^0
originaliteit	7^5
speelbaarheid	9^5

- Afwijkende aliens
- Speech
- handige zoomoptie

PC CD-ROM
Prijs: N.N.B.
Systeemeisen: Pentium 90, (Pentium 166 aangeraden) 16 Mb RAM, 55 Mb Schijfruimte, geluidskaart, muis, joystick (aanbevolen), Quad speed CD-speler, Windows 95.
Fabrikant: Interplay
Distributeur: Bemico
Tel: 040-2393555



Nee, niet origineel. Ja, wel sensationeel. Waarom? Omdat alle bekende ingrediënten van het genre zijn geperfectioneerd in een schitterende, sfeervolle omgeving en het spel bovendien flink wat extra's te bieden heeft. Als dit een voorbode is op al het mooie dat er nog allemaal moet komen, dan wordt 1998 een prachtig gamejaar.

JAN

POWER TIP

Ga in het begin van een missie niet de zuinige vrek uithangen, maar koop zoveel mogelijk units in (hou wel genoeg over voor een mijn).

EGYPT 1156 B.C.

Mooie ceremonie.

Zou ie antwoord geven?

Zal wel iets magisch zijn.

Wat een verhaal!

D'r is er een ontsnapt!

Begrafenis anno 1156 voor Christus.

Ze spelen Wie van de drie!

Wachtlopen is boring.

Graffiti kunstenaar.

Egyptische babe.

Nee, elektriciteit hadden ze nog niet.

Deze keer is het gamen geblazen in het zonovergoten, immens hete, alles verschroeiende, verzengende, zinderende, brandende, zandhappende Egypte. En we gaan gelijk zo'n dertig eeuwen terug in de tijd.

MET DE FRANSE SLAG

Ik draai meestal mijn hand niet om voor een juicy adventure, maar met Egypte is het wel even een ander verhaal. Op het moment van schrijven was namelijk alleen nog de Franse versie van het spel voorhanden en nu spreek ik een aardig woordje over de grens maar de complete Franse conversaties die het spel kent, waarbij je ook nog eens uit diverse zinnen moet kiezen, gingen mij toch echt ver boven mijn pet.

Dus ik even één van mijn Franse vriendinnen opgebeld en wat tekst doorgemailed. Nu is haar Engels weer enigszins beperkt dus...

Om kort te gaan: het hoe en waarom van dit spel is me niet voor de volle honderd procent duidelijk maar al spelend, kwam ik toch een aardig eind.

Jij speelt de zoon van een Egyptische hoge pief, die volgens duistere voorspellingen in gevaar is. Jouw taak is om een aantal raadsels in eeuwenoude tombes op te lossen, de omgeving af te struinen en verschillende dorpen te onderzoeken en bovendien een goudschat te vinden. Oké, I am on it!

DAGLICHT

Het leuke van het spel Egypte is dat je niet voortdurend in donkere, schimmige piramides en tombes loopt rond te neuzen, maar ook bij daglicht daadwerkelijk kunt spelen.

Het spel is min of meer opgedeeld in zes delen waarbij je steeds op een andere locatie bezig bent. Vrij lineair dus, maar niet storend. Belangrijk is een stuk papyrus dat je al vrij snel in het begin van het spel ontdekt. Dit stuk oud papier bevat een geheime code waarmee je de onbekende schat kunt lokaliseren.

Naast een hoop speurloop- en klikwerk valt er, zoals het een adventure van vandaag de dag betaamt, ook enige conversatie te verrichten. Hierbij dien je te kiezen uit een aantal zinnen. Dit heeft niet echt een direct gevolg op het verloop van het spel en neemt gelukkig niet minuten lang tijd in beslag. Geen oeverloos geleuter dus.

UNIEK

De bediening van dit adventure is weer een stukje geavanceerder dan ik tot nu toe in dergelijke spellen ben tegengekomen.

De muis beweegt volgens een vrij uniek Omni3D systeem waarbij je niet alleen moeiteloos 360 graden om je heen kunt kijken maar dit ook nog eens naar boven, onder en schuin kunt doen. Je kunt dus elke hoek van iedere kamer of plek perfect bekijken. Hetgeen vooral erg nuttig is in tombes en piramides waar soms clous en aanwijzingen in schilderingen en hiërogliefen op plafonds aanwezig zijn.

Grafisch ziet het spel er wederom gelikt uit zoals we inmiddels van Cryo mogen verwachten. Vooral de hiërogliefen en schilderingen zijn bewonderenswaardig.

RAPPORT

graphics	8,5
geluid	8,5
originaliteit	7,0
speelbaarheid	8,5

+ Muziek
+ Perfecte Omni3D
+ Indrukwekkende hiërogliefen
- Te kort

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 99.95 Bfr. ca. 1800
Systeemeisen: Pentium 90, 16 Mb RAM, 50 Mb Schijfruimte, geluidskaart, muis, Quad speed CD-speler, Windows 95.
Fabrikant: Cryo
Uitgever: R&P Electronic Media
Tel: 020-6458248

8,1

Cryo is lekker bezig. De een na de andere fraaie adventure leveren ze af. Egypte kent zeer mooie muziek, een spannende sfeer maar is alleen een beetje aan de korte kant.

JAN

Wie ontcijfert dit even voor me?

Professor Sickmans.

POWER TIP

Als je de eerste tombe ingaat, loop dan niet als een blind paard meteen rechtdoor. Kijk af en toe achter je, om een plank te vinden. Deze heb je later nodig om een gat te overbruggen.

Flaneren langs de boulevard.

En op de achtergrond hoor je 'we are the champions'!

Wedstrijd

WIN 4 DAGEN EURO DISNEY!



Egypte prijsvraag

Wat hebben Toetanchamon en Donald Duck met elkaar gemeen? Lees snel verder, want misschien weet jij het antwoord wel!

Op de vorige twee pagina's heb je een uitgebreide review van Egypte kunnen lezen. Dit spannende spel van Cryo, dat overigens gebruikmaakt van dezelfde techniek als Atlantis, voert je door het mysterieuze Egyptische verleden in een mooie 3D wereld.

In samenwerking met de uitgever van Egypte (het Amsterdamse R&P Electronic Media) bieden we jullie de kans om vier dagen geheel verzorgd in Euro Disney door te brengen. Want, net als de andere spellen van Cryo en R&P, prikkelt ook een bezoekje aan de Disney-wereld je fantasie en aangezien Cryo een Frans bedrijf is, ligt een reis naar Parijs voor de hand.



DE VRAGEN

Wat moet je doen? Ten eerste, geef een antwoord op de volgende twee vragen:

Op welke leeftijd overleed Toetanchamon?

Noem drie games van R & P.

Zet de antwoorden samen met je naam, adres en telefoonnummer op een briefkaart en stuur die naar:

Power Unlimited
Egypte Wedstrijd
Postbus 9805, 1006 AM Amsterdam
E-mailen mag ook: power@bpa.nl.

DE PRIJZEN

De te winnen prijzen zijn niet mis.

Eerste prijs:
Een vierdaags, geheel verzorgd, bezoek aan Euro Disney Parijs voor twee personen, inclusief vlucht, hotelovernachtingen en entree.

Tweede prijs:
De complete collectie R&P games uit 1997 en alle R&P games die dit jaar nog door R&P worden uitgebracht.

Derde prijs:
Een van de vijf exemplaren van het spel Egypte.

Stuur je antwoorden voor 20 maart naar Power Unlimited. De uitslag wordt bekend gemaakt in het mei-nummer dat eind april in de winkels ligt. Succes, maar pas op voor de vloek van de farao.







WCW vs NWO

Vorige maand verscheen WCW vs. The World voor de PlayStation en deze maand is het de beurt aan de Nintendo 64 bezitters om eens uitgebreid te genieten van de nobele worstelsport.

COUNTER ATTACKS

Hoewel WCW vs. NWO niet hetzelfde spel is als WCW vs. The World, hebben de twee toch meer overeenkomsten dan verschillen.
Beide putten hun uitgebreide aanbod worstelaars uit de twee belangrijkste Amerikaanse worstelorganisaties WCW en NWO dus bijna alle characters zijn identiek. Ook de vele moves (gemiddeld vijfentwintig de man) van de worstelaars zijn bij beide games hetzelfde. Maar als je wat dieper onder het oppervlakte gaat kijken, kom je toch snel tot de ontdekking dat er toch ook wat verschillen zijn tussen deze twee titels, en die verschillen vallen in het algemeen in het voordeel uit van WCW vs. NWO.
Het grootste verschil zit 'm vooral in de gameplay. WCW vs. NWO is veel makkelijker te bedienen en de moves komen er veel minder stijf uit. Zo kan je, wanneer de tegenstander jou in een wurgende greep of zoiets dergelijks heeft, met de juiste knoppencombinatie de rollen omdraaien. Ook is het mogelijk om een aanval van je tegenstander vroegtijdig te verijdelen door op de R-knop te drukken, hierdoor ben jij hem automatisch te slim af met een venijnige counter attack.

THAT'S THE SPIRIT

In tegenstelling tot bij beat'em up games hebben de worstelaars geen energie-balk. Je weet dus nooit echt zeker wanneer jouw character op het punt van instorten staat en dus met het grootste gemak tegen de grond gepind kan worden.
Het enige houvast dat je hebt met betrekking tot de conditie van jouw character, is de hoeveelheid verwondingen die hij tijdens de match oploopt. Hoe meer klappen, schoppen of wurggrepen een worstelaar moet incasseren, des te zieliger hij er uit gaat zien. Blauwe plekken, handen op de gevoelige plaatsen en een zuur gezicht zijn meestal de kenmerken van een worstelaar die op het punt staat te verliezen.
In plaats van een energie balk hebben de worstelaars trouwens wel een Spirit Meter. Deze balk geeft de mentale toestand van de worstelaar aan en verkleurt tijdens de match van groen via oranje en rood naar het knipperende woordje special. Wanneer dit woord in beeld komt, is de worstelaar niet meer te stuiten. Zijn moves zijn nu harder dan ooit en hij heeft veel minder tijd nodig om bij te komen van de aanvallen van de tegenstander.

NOBODY IS PERFECT

WCW vs. NWO is net als WCW vs. The World een dijk van een worstelspel. Het enorme aanbod aan worstelaars, de verborgen boss-worstelaars en het grote scala aan moves staan garant voor vele uren speelplezier.
Wat mij persoonlijk heel erg aantrekt aan dit soort games is het feit dat de matches niet zo achterlijk kort duren zoals dat bij de meeste beat'em ups het geval is.
Het enige minpunt van WCW vs. NWO (en de reden waarom 't niet hoger scoort dan z'n PSX broertje) is het magere geluid. De muziek is simpelweg klote en het publiek hoor je amper. Maar goed, nobody is perfect.

RAPPORT

graphics	8^{5}
geluid	6^{5}
originaliteit	7^{3}
speelbaarheid	9^{7}

+ Counter attacks
+ Verwondingen
+ Lange matches
- Zwijgzaam publiek

NINTENDO 64
Prijs: N.N.B.
Fabrikant: THQ INC
Distributeur: Bomico
Tel: 040-2393555

8^{0}

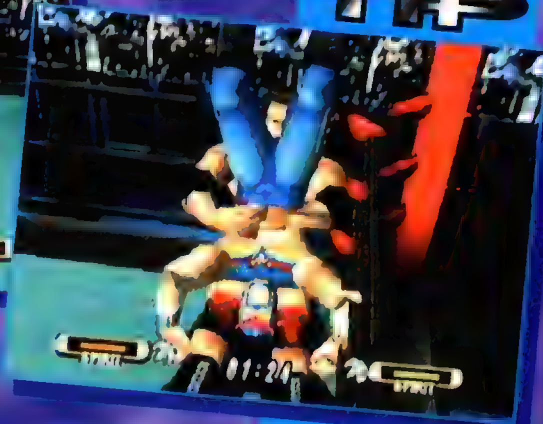
Worstelliefhebbers komen nu ook op de Nintendo 64 helemaal aan hun trekken. WCW vs. NWO biedt een enorme hoeveelheid characters en lange gevechten die boeiend blijven door de enorme hoeveelheid moves.

KEES





POWER TIP



Steek je neus nooit in andermans zaakje.







UPRISING

JOIN OR DIE.

Is dat het café voor de après-ski?

We wonnen richten goed vandaag

Pak die jongens!

RAPPORT

- graphics 8^{0}
- geluid 8^{0}
- originaliteit 8^{7}
- speelbaarheid 7^{0}

- ▲ First person strategie spel
- ▲ Snelle actie
- ▲ Controle over de kanonnen
- ▼ Geen echte missie opdrachten

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 109,95 Bf. ca. 2000
Systeemeisen: Pentium 90, Windows 95, 12 Mb RAM, Double speed CD-speler, SVGA.
Fabrikant: UbiSoft
Distributeur: Guillemot
Tel: 0032-27352363

POWER TIP
Demo te vinden op www.ubisoft.com.

UbiSoft belooft dat het spel Uprising je midden in de actie smijt. Het lijkt in ieder geval een goed idee om een strategie sim met een shoot'em up te combineren.

NIET KNIPPEREN.

Eindelijk is ie er! De game waar je al die jaren aan dacht tijdens het spelen van die C&C klonen. Tenminste als je, net als ik, de actie van dichterbij wilde zien en het gevoel wilde krijgen je echt te mengen in de strijd die op je scherm aan de gang was.
Nu kan het eindelijk in Uprising, een combinatie van de first person view van een shoot'em up en een strategie sim waarin je twee rollen vervult: commando en commando officer. De twee rollen worden heel mooi weergegeven en maken de gameplay erg aangenaam voor de fans van beide genres.

SHOOT'EM UP

Uprising wordt hoofdzakelijk gespeeld vanuit een soort tank, een Wraith genaamd, met een first person view. De Wraith is zwaar bewapend en kan naar alle uithoeken van het speelveld gereden worden om deel te nemen aan het gevecht. De Wraith dient tevens als hoofdkwartier voor je militaire troepen. Vanuit hier moet je je beschikbare soldaten, tanks en bombers verspreiden.
Hoewel je niet kan omschakelen van de Wraith naar de rest van de troepen die je hebt verspreid, heb je wel de optie de controle te nemen over een van de draaibare kanonnen met een first person view. Dit is een goede manier om, achterover geleund, je Wraith te verdedigen en alle actie te bekijken.

STRATEGIE SIM

De andere kant van het spel Uprising is de strategische. Tijdens het besturen van de Wraith moet je een locatie uitzoeken en een Citadel (basis) bouwen. Vanuit hier kan je energie winnen en fabrieken bouwen die de troepen maken die jij de strijd instuurt. Dit heeft heel veel weg van C&C.
De bouwopties nemen toe met het aantal punten dat je ontvangt na het voltooien van missies. De missies hebben allemaal zo'n beetje hetzelfde doel; het wegschieten en opblazen van alles en iedereen in beeld.
Er is een optie om een veldtocht te beginnen of om in de actie te springen met de 'Quick Start' mode. Verder zijn ook de gebruikelijke Multiplayer opties aanwezig.
De graphics zijn in orde en 3Dfx supported. Met alle graphic opties aan zoals; 'texturing', 'light sourcing' en 'smoke' ziet dit spel er fantastisch uit.
De geluiden zijn die je van een oorlog sim verwacht; van donderende bommen tot het gegil van stervende soldaten.
Het rondbewegen gaat met een combinatie van muis en toetsenbord. De muis is de camera view en het toetsenbord bestuurt de voertuigen. Het is even wennen maar werkt verder goed.

7.9

Dit spel mixed de snelle actie van een shoot'em up met een real time strategie spel. Zelf heb ik altijd al een strategie spel vanuit dit standpunt willen spelen. Misschien wil iemand een 3D actie spel maken van Age of Empires.
MARK B.



Vanuit het draaibare kanon.



Daar is mijn Wraith.



Hoofdkwartier invasie.





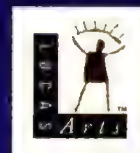
LucasArts voor PlayStation...





Nederlandstalige handleiding en verpakking





www.homesoft.nl

Distributie:HomeSoftware Benelux B.V.

www.lucasarts.com
www.starwars.com

Streets of Sim City

Streets of Sim City is geen simulatiegame voor stratenmakers. Het biedt gewoon het betere ram- en schietwerk in een autootje. Dus... rossen maar!


Verrek, dat is Bjørn.

Granny O'Hara.

GEEN GEDULD VOOR SIMS

Ik bezat nooit het geduld om een Sim-game te spelen. Zo'n stad bouwen en dan de inwoners tevreden houden, boring! Ik wil altijd instant actie, en wel meteen! Ik schrok daarom even toen Ed mij belde met het verzoek naar een Sim-spel te kijken.
Maar het viel allemaal erg mee. Streets of Sim City is gewoon een lekkere shoot'em up waarin je, als je dat wil, ook straten en huizen kunt bouwen met de Streets of Sim City Race Course Editor.
Maar tegenwoordig heeft elke, zich zelf respecterende game een level-editor, dus daar ben ik wel aan gewend.

POWER TIP

Als je in de problemen komt, druk dan even op de H-toets. Gedurende twee seconden stuiter je de lucht in.

NO BRAKES

In Streets of Sim City (gemaakt met de engine van Sim Copter) moet je met je auto zoveel mogelijk hunters in een bepaalde omgeving afknallen. Elke dode hunter levert een berg duiten op waarmee je weer nieuwe wapens kunt kopen of je auto kunt laten oplappen.
Er zijn vijf soorten races: Streets of Sim City, Zippy's Service (je rijdt in een soort SRV-wagen!), Galahad's Watch, Granny's Wildrace (rossen met Oma) en Run for your Life. Elke race bestaat uit een aantal levels met prachtige namen als No Brakes (de Marco Bakker-mode), Bad Cops en Death at the Mall.
De moeilijkheid is instelbaar: Sunday Driver (Gaaaap! Je komt hier niemand tegen. Is ook bedoeld om te leren rijden), Bad Hair Day (wat lastiger), Committers Revenge (een hoop hunters in the house) en Crush Hour (dat wil je niet weten).

HUNTER LIJKEN

Je start in de garage, daar kun je banden, motoren, benzine of wapens kopen. Vervolgens de weg op.
Ik raad je aan om in het begin zo snel mogelijk munitie, benzine, enzovoort op te pikken. De hunters laten je dan nog even met rust.
Na een minuutje word je van alle kanten aangevallen door moordlustige auto's. Het is party-time! Knal er flink op los want voor elk hunter lijk krijg je geld en bij een bepaald aantal hunter kills, ga je naar een volgend level.
Het is verstandig om onderweg steeds even naar de benzinepomp te gaan. Hier kun je nieuwe wapens kopen, die je nodig hebt om nog meer hunters te mollen.

ACTIE EN HUMOR

Streets of Sim City is een tof schietspel met veel humor erin. De explosies zijn fraai en zeer luid en je krijgt af en toe vreemde opdrachten.
De muziek is werkelijk fenomenaal. Van weirde country en retro-funk tot op hol geslagen metal.
Alleen die graphics, die kunnen echt niet meer. Met een Pentium 133 ziet het er erg geblokt uit. En als je er meer detail in brengt, worden de graphics weliswaar iets mooier, maar het spel is dan weer zo traag als de pest. Jammer, jammer, jammer.
Maar desondanks zit er zoveel actie en humor in het spel dat die negatieve punten de pret nauwelijks bederven, ik heb me in ieder geval kostelijk vermaakt.

RAPPORT

graphics	6,5
geluid	9,0
originaliteit	8,0
speelbaarheid	8,0

- ▲ Veel humor
- ▲ Toffe muziek
- ▲ Plenty actie
- ▼ Matige graphics

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 89,95 Bfr. ca. 1625
Systeemeisen: Pentium, 16 Mb RAM, 3 Mb Schijfruimte, SVGA, geluidskaart, muis, Double speed CD-speler, Windows 95. Fabrikant: ALCON
Distributeur: Electronic Arts
Tel: 00800-94055555



Met wat fraaiere graphics had Streets of Sim City een absolute topper kunnen zijn, want er zit genoeg harde actie en humor in. Nu krijgt het spel 'slechts' een ruime voldoende.
J.J.


Dat heb je er nou van.


Mooi ouderwets dashboard.



De garage.


Ik heb je bijna mothafucker.


En jou krijg ik ook wel klote kever.

review

ARK OF TIME


Hier chilled de dokter vast.


Lekkere vage aanwijzingen.


Nou, begin daar maar te zoeken.


Alsof die dronken zeeman dat weet.



Zeg dat maar eens in z'n gezicht.



Even van het uitzicht genieten.

POWER TIP

Gebruik de [illegible]

RAPPORT

- graphics 7^{5}
- geluid 7^{5}
- originaliteit 4^{0}
- speelbaarheid 4^{0}

▲ Je bent wel even van de straat

▼ Traag

▼ Het bekende werk

▼ Van teveel koffie word ik agressief

PLAYSTATION
Prijs: ƒ 119,95 Bfr. ca. 2175
Fabrikant: Project Two Interactive
Distributeur: Media Connection
Tel: 055-5997803

5^{8}

Ark of Time [illegible] al zeer matig. [illegible] je van puzzelen [illegible] heb je het geduld van een reiger, [illegible] is AoT best aardig. Maar heb je een [illegible] ven en houd je [illegible] actie (en daar [illegible] bij mijn waardering vanuit gegaan) [illegible] is AoT niet te [illegible] zonder grote hoeveelheden koffie [illegible] ander opwekkend middel.

Zoeken, vragen stellen, dingetjes pakken en verder zoeken: kort gezegd is dat toch wel waar het in de meeste adventures om gaat. Wil een adventure anno '98 opvallen dan moeten er toch wel heel wat originele features in zitten...

CONVERTOR

Ark of Time is de zoveelste PC titel die nu ook uitkomt op de PlayStation. Ik persoonlijk ben erg blij met deze ontwikkeling, niet alleen omdat ik slechts in het bezit ben van een PSX en hierdoor toch PC games kan checken, maar ook ben ik een fan van strategische games en adventures en het zijn juist dit soort games die op de PlayStation nog dungezaaid waren.
Het probleem is alleen dat de resolutie die wordt gebruikt in de geconverteerde versie vaak de laagste is van de originele PC versie. Waarom dat is, zou ik echt niet weten. 32 bit zou toch genoeg moeten zijn voor een strak plaatje. Er zal wel een of andere financiële of bedrijfs-politieke reden achter zitten. Games blijven big business.

KENDAL QUEST

De resolutie van Ark of Time is overigens bij uitzondering wel hetzelfde als die van de PC versie, en dat is gezien het spel ook niet verwonderlijk.
Ark of Time is namelijk een adventure die qua opzet lijkt op old school games als Larry of Police Quest. Een mannetje wordt een wereld ingestuurd met een aantal vage aanwijzingen en komt verder met zijn opdracht door dingetjes te pakken en mensen te ondervragen.
Het mannetje in Ark of Time is Kendal, een journalist die zich voornamelijk bezighoudt met het schrijven van verslagen van sportwedstrijden.
Op een dag vindt de hoofdredacteur dat Kendal klaar is voor het grotere werk en stuurt hem met een speciale opdracht naar de Caribische eilanden. De opdracht is (natuurlijk) zeer vaag: vind de beroemde archeoloog dokter Coldwell.
Je kan wel raden dat Kendal de eilanden moet afstruinen en allerlei opdrachten moet uitvoeren wat natuurlijk weer garant staat voor uren puzzel'plezier'.

ARK OF TO MUCH TIME

Los van het feit dat Ark of Time totaal niet origineel is, waren er nog meer dingen waar ik me aan irriteerde.
Zo verloopt het speltempo zo verschrikkelijk traag dat ik na dertig minuten spelen mezelf moest injecteren met cafeïne om wakker te blijven. Kendal beweegt zich door de levels als een reumatische slak.
Ook is het hele spelverloop niet echt logisch. Zo was het in het eerste level op een gegeven moment noodzakelijk dat ik met een vissersboot meeging, alleen liet de eigenaar dat niet toe. Pas toen ik, een half uur verder, een of ander schilderij aan de andere kant van het level had bekeken, was het ineens wel mogelijk.
Door dit soort 'grappen' krijg je tijdens het spelen niet echt het idee dat je aan het puzzelen bent, maar dat het vorderen meer afhangt van allerlei toevalligheden.
Wat ik wel leuk vind aan Ark of Time is dat het zo groot is. Kendal's tocht neemt je mee naar veel plaatsen, tot onder water verborgen grotten aan toe.

GHOST IN THE SHELL

Er zijn twee dingen zeer opmerkelijk aan Ghost in the Shell: ten eerste is het de game versie van een paar jaar oude Manga film. Ten tweede is het de game versie van een oude Manga film, en is het toch een vet spel.

MANGA

Het is al weer zo'n drie jaar geleden dat Nederland te kampen had met een virus dat Manga heette. Elke videotheek had meters hoge stapels met vers geïmporteerde Japanse tekenfilms. Maar zoals dat gaat met alles wat 'in' is, is het na een tijdje ook weer 'uit'. Hoe erg uit Manga inmiddels is, bleek wel toen ik speciaal voor deze recensie de film Ghost in the Shell wilde huren. Toevallig is dit een van de weinige Manga's die ik nooit gezien heb. En wat bleek: nergens meer te krijgen. Bij één videotheek wisten ze zelfs niet wat Manga films waren, en dachten ze dat ik het over een porno film had!

Een zinnige vergelijking met de film kan ik dus niet maken, wat misschien ook wel goed is. De meeste games van een film die je goed vindt, vallen vaak bitter tegen (met uitzondering van Star Wars natuurlijk!).

BUG-MECH

Vanzelfsprekend begint het spel weer met een uitgebreide intro dat volgens mij gewoon een gedeelte uit de film is.

Ghost in the Shell gaat over een soort van speciale crime-fighting organisatie, waarvan de leden zich voortbewegen in Battle-Mech-achtige machines, 'Fuchikomas' genaamd. Lekker origineel, hoor ik jullie denken.

Het verschil zit 'm alleen in de Battle Mech's zelf, dit zijn namelijk geen meters hoge Spartaans-gevormde robots, maar kever-achtige wendbare machines, die extreem snel zijn.

Tijdens het spel bestuur jij zo'n Fuchikoma en moet je allerlei missies uitvoeren. De meeste van je opdrachten bestaan uit schoonvegen van vijandelijke gebieden. Genadeloze shoot'em up fun dus!

DUIZELIG

Het leuke van Ghost in the Shell is de ongekende bewegingsvrijheid die je hebt. Je mechanische kever is namelijk ook in staat om tegen muren en plafonds te lopen.

Je kunt je vijand dus vanuit de meest onmogelijke posities bestoken, en dit alles in razend tempo. De gameplay is zelfs zo snel en agressief dat je er in het begin duizelig van wordt.

Je missies spelen zich af op de meest uiteenlopende lokaties, steden, riolen; je kan er met deze stalen reetkever toch wel bij!

Aan het eind van elke missie moet je natuurlijk weer een of andere eind-monster verslaan om door te kunnen. Op dat gebied heeft Ghost in the Shell niks nieuws te bieden, en ook de graphics zijn niet echt uitmuntend. Maar de gameplay is zo uniek en vloeiend dat je die paar minpuntjes tijdens het spelen gewoon vergeet want daar heb je het veel te druk voor!

Night vision.

Fuchikoma.

Ja, hoe schiet je die nu neer?

De besturing van de toekomst.

Zo dus!

De lafhartige vijand vind je in het riool, natuurlijk.

Muurtje klimmen.

POWER TIP

Bewaar je granaten tot het einde van het level. Je zult ze pas bij de verschillende 'eindbazen' echt nodig hebben.

RAPPORT

graphics	7^{6}
geluid	8^{4}
originaliteit	7^{7}
speelbaarheid	9^{2}

▲ Ongekende bewegingsvrijheid

▲ Non-stop actie

▲ Veel levels

▼ Iets meer variatie had gemogen

PLAYSTATION
Prijs: N.N.B.
Fabrikant: Sony
Distributeur: Columbia Tristar
Tel: 035-6250720

8^{3}

Ghost in the Shell is een vet spel. Het had misschien iets afwisselender kunnen zijn, maar de gameplay compenseert dat ruim. Het spel heeft mij zo in de ban, dat ik de video van Ghost in the Shell ga bestellen bij de importeur; eens kijken of de film kan hangen met de game.

RUBEN

PILGRIM

Als gamer moet je vaak in de huid van een ander kruipen, zo ook in Pilgrim waar je een soort koorknaapje speelt. Wacht, niet meteen omslaan! Het is namelijk avontuurlijker dan je misschien zou denken.



Spitsuur in de middeleeuwen.

Diego D'Osma is gewoon een heel naar mannetje.



Een van de ridders die je aan informatie kan helpen.



Broeder Tuk is ook van de partij.



Hé baby, is je liefdesleven ook een beetje in evenwicht?



Is this a dagger, that I see before me? (Macbeth by Shakespeare)

Een van de raadseltjes draait om een weegschaal.

RAPPORT

graphics	8°
geluid	10
originaliteit	8°
speelbaarheid	8°

▲ Prachtige authentieke muziek

▲ Middeleeuwse gewoonten komen tot leven

▼ Soms lastig om bij locaties te komen

▼ Klein scherm

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 109,95 Bfr .ca. 2000
Systeemeisen: Pentium, 16 Mb RAM. 45 Mb schijfruimte, geluidskaart, muis, double speed CD-speler, Windows 95 of Dos.
Fabrikant: Infogrames
Distributeur: Bomico
Tel: 040-2393575

8⁵

Een degelijk, sfeervol, afwisselend, prachtig klinkend, kleurrijk, zeker niet te makkelijk en erg natuurgetrouw middeleeuws adventure.
JAN

MANU-SCRIPT

We schrijven het jaar 1208. Een tijd vol kruistochten, godsdienstoorlogen en ridders te paard.
Marc, een voortvluchtige tempelier, heeft een oud manuscript in handen gekregen dat waarschijnlijk de verdwenen Gospel van St. John is.
Op zijn reis valt Marc in een hinderlaag maar kan, ondanks zware verwondingen, zijn goede vriend bereiken, Adalard de Lancrois, de leider van de geheime orde 'The Tradition'. Spoedig daarna wordt Adalard ziek en vraagt op zijn sterfbed aan zijn jongere zoon, Simon, om het manuscript naar zijn vriend Petrus in Toulouse te brengen. Ondertussen heeft de Paus de genadeloze inquisitiemeester Diego D'Osma de opdracht gegeven om het manuscript koste wat het kost in handen te krijgen.
Wat is er nu zo speciaal aan dat Manuscript? Een geheim recept voor onsterfelijkheid? Naaktfoto's van de Paus? Een schatkaart? Aan jou de taak om in de pij van jonge Simon te kruipen en dit middeleeuwse avontuur op te lossen.

QUEESTE

Je speelt dus Simon, een jong braaf knaapje met een nog braver stemmetje. Simon ziet eruit als een misdienaar of een jonge monnik.
Dus getooid in een bruine pij en met een a-modieus bloempot-kapsel ga je op pad.
Pilgrim is een point and click adventure volgens de klassieke stijl zoals we die kennen uit Myst. Alleen kom je hier gelukkig wat meer personages tegen waar je mee kunt praten.
Een uitgebreide encyclopedie staat tot je beschikking waar je allerhande info kunt vergaren over de sociale, culturele en politieke situatie rond 1200. Dat lijkt in eerste instantie misschien boring, maar dat is het dus niet. Bovendien kun je hier veel informatie vinden over de raadsels en puzzels die je gedurende je queeste op moet lossen.
Het leuke van Pilgrim is dat echte middeleeuwse gebruiken onderdeel vormen van de raadsels in het spel. Zo zul je op een bepaald moment iets moeten wegen, hetgeen volgens middeleeuwse technieken opgelost moet worden. Ook kom je herkenbare personages tegen als monniken, kluizenaars, rondreizende kermisklanten, ridders, zwervers en oplichters. Je kunt aan alles merken dat de makers hun research tot in de puntjes hebben verzorgd. Regionale namen, middeleeuwse gewoonten, codes en gebruiken, geldstukken etcetera, alles klopt.

ENIGMA

Maar wat vooral klopt aan het spel is de sublieme muziek. De graphics zijn prima verzorgd en sommige vergulde versieringen of manuscripten zien eruit alsof ze zo uit een middeleeuws museum komen, maar de muziek is echt verbluffend. Citers, fluiten, trommels en vooral Gregoriaanse koren zorgen voor een ongelooflijk natuurgetrouw [illegible]. Daar [illegible] niet aan tippen.
Vooral met Diego D'Osma op je hielen, zorgt de muziek voor een meer dan spanningsverhogend element. Per locatie verandert de muziek. Zo zul je op het marktplein vrolijk getrommel en gefluit horen en in een kerk zingen tachtig mannen je in het Latijn toe. Deus Ex Powerus Unlimitatus.

POWER TIP

Bij het spel zit een volledige walkthrough. Niet erg tof, maar wel erg handig. Alleen gebruiken als je echt vastzit.

Overboard

Met al die klonen van tegenwoordig, zijn we al snel geneigd te zeggen: 'gooi die maar overboord!' Psygnosis vond genoeg waarschijnlijk ook genoeg en slaat een originele koers in.

KINDERSPEL

Als je met Overboard begint denk je in eerste instantie te maken te hebben met een educatief spel voor kinderen, over piraten en de zeeën waarop ze varen. Maar al snel verandert het spel van koers richting een verslavend avontuur voor iedereen die zich nog jong voelt.
Het avontuur begint met jou, beter gezegd jouw schip in een haven. Varend door een serie deuren/sluizen moet je ronddrijvende flessen verzamelen, die je verder meevoeren in het avontuur.

KOPPIEKRAUW WIL EEN RAKET

Naarmate je verder reist, tref je zeemonsters en gigantische kreeften aan en, als je geluk hebt, word je op een bepaald moment zelfs ontvoerd door buitenaardse wezens.
In het begin is je schip slechts bewapend met kanonnen maar later, wanneer het aantal vijanden stijgt, zul je andere wapens vinden, van mijnen die overboord gegooid kunnen worden, tot vlammen die vanaf de achterkant van je schip kunnen worden uitgespuugd.
Er is zelfs de mogelijkheid om een raket te lanceren, vooral handig als je schip wordt aangevallen door papegaaien. En dan heb ik het niet over 'koppiekrauw wil een koekie' papegaaien. Nee, deze beesten schijten vogelpoep bommen, een paar van deze exemplaren en je schip zinkt.
Naast alle gekke wezens die je onderweg tegenkomt, zijn er ook allerlei obstakels. Vuurspuwende torens, iets dat op een mixer lijkt en van die verrotte eilandjes waar vanaf kanonskogels op je afgeschoten worden.
Om je te helpen bij het passeren van dit alles, drijven er powerups voor turbo of onzichtbaarheid. Ik vond zelfs een paar vleugels, die mijn schip de lucht instuurde. Verder drijven er in de zeeën van Overboard nog dozen rond met munitie, gezondheid en andere verrassingen.

HANDEN[illegible]

Dat is allemaal leuk en aardig maar wat doe je met je kleine broertje die om je nek hangt, wachtend op zijn beurt om te spelen?
Wees niet bang, hij kan ook meedoen want, met een beetje lastige toetsenbord configuratie, kun je head to head matches spelen en een joystick maakt het nog leuker. Dan kan je zelfs met z'n drieën spelen of, als je een aantal joysticks met elkaar verbindt, met z'n zessen. De multiplayer mode kan ook via een netwerk gespeeld worden met maximaal vijf spelers.
Er zijn twee verschillende camerastanden in beide modes; een precies van bovenaf de andere iets meer vanaf de zijkant. Het enige probleem is dat je steeds heen en weer moest schakelen, want sommige obstakels zijn alleen vanuit een bepaalde camerastand te zien.
Voor een simpel spelletje was er veel toetsenbord actie, want constant ben je bezig met het besturen van het schip met de ene hand en de camera en wapenkeuze met de andere.

POWER TIP

Aan het eind van elk level krijg je een wachtwoord, schrijf dat op om met dit level te beginnen wanneer je maar wilt.

RAPPORT

graphics	7[6]
geluid	7[0]
originaliteit	8[3]
speelbaarheid	8[7]

- ▲ Leuk bedachte [illegible]
- ▲ Handige powerups
- ▲ Multiplayer mode
- ▼ Schip is niet makkelijk wendbaar

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 119,95 Bfr. ca. 2175
Systeemeisen: Pentium 90, Windows 95, 16 Mb RAM, Quad speed CD-speler.
Fabrikant: Psygnosis
Distributeur: Emtec Benelux
Tel: 026-3717712

7[9]

Het was even wennen aan de camerastanden en de moeilijke besturing maar eenmaal lekker bezig, vond ik het erg verslavend en onderhoudend. En het feit dat er met meerdere spelers tegelijk gespeeld kan worden, maakt het leuk voor de hele familie.
MARK B.

IS THIS THE REAL LIFE...

OR IS THIS JUST FANTASY ?



Queen: The Eye - een action-adventure waarin originele spelfiguren in een adembenemend plot verwikkeld raken. De muziek zet de juiste toon voor de messcherpe en intense actie. Be the Champion. Play The Game.







Ons leger wil graag zestien-jarigen in dienst nemen. Den Haag is het daar niet mee eens. Heren officieren, niet getreurd, geef de kids Steel Panthers III en ze kunnen als ze achttien zijn, een complete veldslag dirigeren.

STEEL PANTHERS III

Brigade Command 1939 - 1999

GEDULD VAN EEN MUG

Steel Panthers III is nou niet bepaald een game die je even opstart en gaat spelen. Gamers met het geduld van een doorsnee mug kan ik nu al aanraden om dit spel over te slaan. Aan Steel Panthers III zit namelijk een handleiding van 63 pagina's vast. En denk nou niet dat je het wel zonder dit boekwerkje kan. Dan benut je waarschijnlijk nog niet eens de helft van de aanwezige opties.

VECHTEN IN KINSHASA

Steel Panthers III is al weer het derde spel uit deze strategie-serie. Kon je in deel 1 alleen nog maar in Europa of de Pacific oorlogje voeren, in deel 3 is de hele wereld jouw speelterrein. Natuurlijk vinden de meeste scenario's en campagnes plaats in de Tweede Wereldoorlog. Maar wil je vechten in de straten van Kinshasa of in het koude Tsjetsjenië, dan is dat nu geen probleem meer. Je kunt zelfs de oorlogen van de toekomst spelen, zoals bijvoorbeeld de 'Holy War' in 2000!

BESTE STRATEEG WINT

Ik speelde het tutorial-scenario. Hier laten ze je zien hoe alles werkt. Je komt terecht in een WO II-veldslag tussen de Duitsers en de Amerikanen. Om de oorlog los te laten barsten, is het 'normale' click-and-drag principe uit andere strategie-spellen niet voldoende. In Steel Panthers III geef je de meeste orders via het menu aan de rechterkant van het scherm. Dit menuutje bevat maar liefst 23 'tactical-control' knoppen. Je kunt hier bepalen welke troepen je wilt verplaatsen, wat je wilt aanvallen, waarmee je wilt schieten (rookgranaten, gewone granaten, clustergranaten), hoe je wilt schieten (direct of indirect), enz. Het is kortom zwaar nadenken geblazen. Als je alle orders hebt ingevoerd, druk je op de knop 'Quit the orders phase'. Jouw orders worden nu op het scherm uitgevoerd. De oorlog barst los. Na jouw moves, is het de beurt aan de computertegenstander. En zo gaat het de hele game heen en weer. Jij speelt in op de plannen van de tegenstander en de tegenstander doet hetzelfde dankzij de AI. De beste strateeg wint.


De Yanks door de Jappen in het nauw gebracht.


Schieten in de Bijenkorf.

ONE SOLDIER KILLED

Op de actie op het scherm heb ik wel wat aan te merken. Je hoort opeens een hoop geknal en ziet vele explosies. Ook verschijnen er achter elkaar kleine kadertjes met teksten als 'One soldier killed' op het scherm. Dit gaat echter zo snel dat je nauwelijks kunt lezen wat er staat. Terwijl dat toch van belang is. Het is immers de informatie waar je op inspeelt. Nu moet je weer gaan zoeken. Met de graphics is niks mis, zonder dat het echt spectaculair wordt. Ook de gameplay krijgt een voldoende. Bij dit spel gaat het echter maar om één ding: strategie. Alles wat je daarvan kan afleiden, zoals vette 3D-graphics, lange intro's, veel stemmen, is weggelaten. Voor de echte strateeg blijft er dan een spel om te zoenen over.

POWER TIP

Bedenk dat je tijdens de actie niet kunt ingrijpen. Het is orders invoeren en wachten tot je weer aan de beurt bent. Steel Panthers is geen shoot'em up maar een strategie-spel.

RAPPORT

graphics	8,0
geluid	8,0
originaliteit	7,5
speelbaarheid	8,0

+ Oneindig veel scenario's
+ Veel denkwerk als je daarvan houdt
- Veel denkwerk als je daar niet van houdt
- Lange handleiding

PC CD-ROM
Prijs ƒ 119,95 Bfr. ca. 2175
Systeemeisen: Pentium 60, 16 Mb RAM, 3 Mb Schijfruimte, SVGA, geluidskaart, muis, Double speed CD-speler, Windows 95.
Fabrikant: Mindscape
Distributeur: Emtec Benelux
Tel: 026-3717712



Als je geen bezwaar hebt tegen een lange handleiding en veel denkwerk, dan is Steel Panthers III een game waar je weken, zo niet maanden zoet mee bent.
J.J.

ENEMY ZERO

RAPPORT

graphics	9[1]
geluid	7[6]
originaliteit	7[8]
speelbaarheid	6[7]

- ▲ 90% FMV-graphics
- ▲ Immense spanning
- ▲ Net een film...
- ▼ ...dus na één keer wel gezien

SATURN
Prijs: ƒ 99.95 Bfr. ca. 1670
Fabrikant: WARP
Distributeur: Atoll Soft
Tel: 030-2416016

7[8]

Enemy Zero sleept je mee van begin tot eind, met als grootste nadeel dat je, als je 'm uitgespeeld hebt, er niet snel weer aan zult beginnen. Maar ja, je kijkt een aardige film ook niet twee keer in de week, toch?

SKATE

Wie dacht dat op FMV gebaseerde games nooit gerealiseerd zouden kunnen worden op consoles, zat er flink naast. WARP maakte twee jaar geleden D, de eerste interactieve movie-game. En ziehier deel twee: Enemy Zero.

HET GROTE ONBEKENDE

De futuristische thriller Enemy Zero is gesitueerd in ruimteschip Aki, waarbij je als speler wederom in de huid kruipt van de blonde schoonheid Laura Lewis.
Evenals de rest van de crew (naast Laura is er nog een aantal andere bemanningsleden aan boord) doet zij een schoonheidsslaapje in een speciale cabine. Het voertuig brengt hen terug naar de Aarde, en alles lijkt goed te gaan totdat Laura ongewild uit haar hyperslaap ontwaakt.
Er blijkt namelijk een aantal collega's op een macabere manier te zijn afgeslacht door enkele ongenode gasten van een andere planeet (hoor ik daar iemand Aliens 1, 2, 3 en 4 roepen?). Nu is het altijd vervelend als je een stel buitenaardse wezens met snode plannen aan boord hebt, maar het wordt helemaal lastig als deze onzichtbaar blijken te zijn.
Het is dus Laura's taak om zo snel mogelijk contact op te nemen met de overlevenden onder het personeel en ervoor te zorgen dat zij wel heelhuids onze planeet kunnen bereiken.
Wie dacht dat strijden tegen bizarre tweekoppige, etterspuwende aliens al eng was, zal het bij de onzichtbare monsters in Enemy Zero helemaal in z'n broek doen. Er is per slot van rekening niets erger dan strijden tegen Het Onbekende.

SPRINTEN MAAR

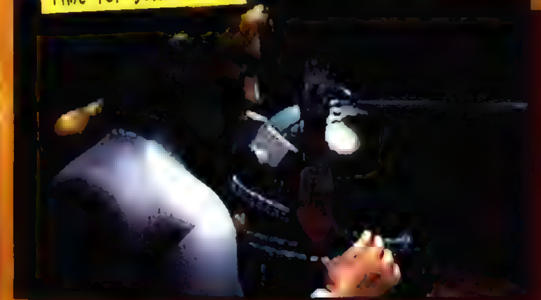
Zoals ik al zei, is Enemy Zero voor het grootste gedeelte gebaseerd op FMV-gameplay. Verwacht dan ook niet al te veel shoot'em up taferelen. Je bent voornamelijk bezig met het zoeken naar items in de vertrekken van je partners en het communiceren met hen via een speciale videophone. Dit alles gebeurt door simpelweg naar links, rechts, voor of achter te drukken, waardoor Laura een langzame beweging in de gewenste richting maakt.
Toch is het trage verloop van deze sequences niet allesbepalend voor de game. De spanning die tergend langzaam in het verhaal wordt opgevoerd in combinatie met de magistrale graphics, zorgen er namelijk voor dat de snelheid een vrij onbelangrijke rol in het geheel speelt. Dit onderdeel van de game wordt namelijk goed afgewisseld met real time sequences. Hierin dien je door allerlei gangen te lopen die de verschillende ruimten met elkaar verbinden. Hoewel, je hebt vaak niet eens tijd om rustig rond te wandelen, aangezien de aliens al na pakweg een kwartiertje van zich doen spreken.
Met een speciaal gehoorapparaatje kun je de sons of bitches gelukkig wel aan horen komen (door middel van hoge en lage tonen, die in snelheid toenemen wanneer zo'n wezen jouw richting opkomt), zodat je niet geheel hulpeloos bent.

WIJ WILLEN SOAP

Door puzzels op te lossen, regelmatig te communiceren met het overgebleven personeel en logisch na te denken, zul je langzaam maar zeker verstrengeld raken in een uiterst intrigerend plot. Verdeeld over vier schijfjes (waarvan de eerste bestemd is om te oefenen) zul je steeds meer buitenaards gespuis op je af krijgen, terwijl je tevens nogal wat soap-achtige taferelen op je dak krijgt. Bedrog, haat en liefde; 't zijn termen die niet vreemd zijn in deze game.
3D shoot'em up liefhebbers pur sang zullen aan een spel als dit waarschijnlijk geen boodschap hebben, maar wie zin heeft in een tenenkruller waarbij de spanning van het beeldscherm druipt, dient Enemy Zero zeker eens te bekijken.


Lekker stereotiep: een Japanner achter een computer.


Varkens ruimen is er niks bij.


Time for some action.


Een zuigzoen.


En de gevolgen.


Schieten op het grote onbekende.

BENELUX COMPUTER '98

KIJKEN, SPELEN, KOPEN EN PROFITEREN VOOR HET HELE GEZIN EN DE ZAKELIJKE GEBRUIKER!

- COMPUTERS
- PC
- MSX
- AMIGA
- APPLE
- ATARI
- HARDWARE
- SOFTWARE

- PC GAMES
- VIDEO GAMES
- SEGA
- NINTENDO
- SONY PLAYSTATION

DIGITAL VIDEO
MIDI
INTERNET

23-24-25 JANUARI
BEURSGEBOUW EINDHOVEN

• VRIJDAG VAN 13.00 TOT 22.00 UUR / ZATERDAG & ZONDAG VAN 10.00 TOT 17.00 UUR •

CD-ROM • VIDEO CD • MUZIEK CD • KOOPVIDEO

PC DISCOUNT
Dè Computer-koopjesbeurs

BEURSKALENDER

17-18	januari		Groenoordhallen • Leiden
23-24-25	januari		BENELUX COMPUTER '98 Beursgebouw Eindhoven*
31	januari		VSW-Hal • Veenendaal
1	februari	zondag	Houtrusthallen • Den Haag
7	februari		Zeelandhallen • Goes
14	februari		Beyneshal • Haarlem
21-22	februari		Ahoy • Rotterdam
28	februari		Sporthal Lewenborg • Groningen
7	maart		Sporthal Brasserskade • Delft

Open van 10.00 uur tot 16.00 uur!

(*vrijdag open 13.00 - 22.00 uur / zaterdag & zondag open 10.00 - 17.00 uur)

REDUKTIEBON! VOORDEEL HFL 5,- !

Inleveren aan de kassa!

• BENELUX COMPUTER '98 / PC DISCOUNT •
• DEZE BON IS GELDIG VOOR MEERDERE GEZINSLEDEN! •

Naam & Voorletters: ....

Adres: .... Nr: .....

Postcode & Plaats: ....

JANUARI

AANGEBODEN DOOR: POWER UNLIMITED

INTEREXPO & MEDIA-HOLLAND

(Info: 070-3588929)

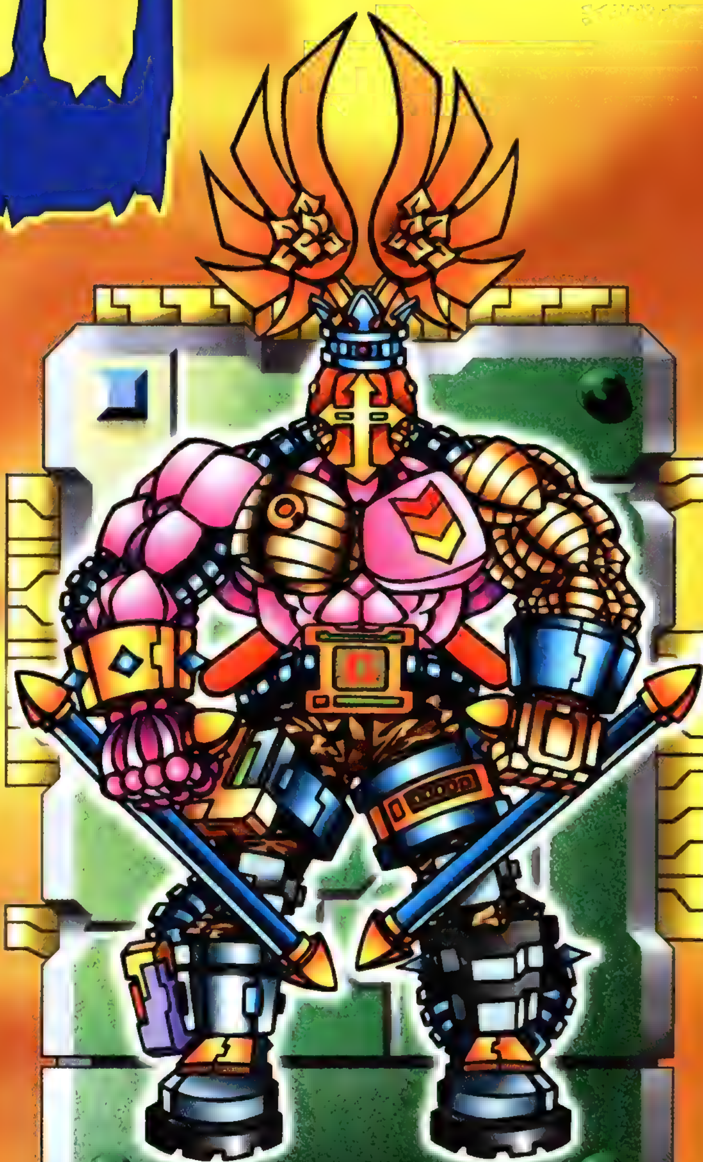
HTTP://WWW.MUURKRANT.COM/INTEREXPO

Eeuwig leven

kom verder, word beter, leef langer

MORTAL KOMBAT MYTHOLOGIES
Coole gasten die Arno en Ralf uit Koog a/d Zaan. Ze hebben een aantal dodelijke cheats die Sub-Zero een flink eind op weg helpen.
Mission 2 = THWMSB
Mission 3 = CNSZDG
Mission 4 = ZVRKDM
Mission 5 = JYPPHD
Mission 6 = RGTKCS
Mission 7 = QFTLWN
Mission 8 = XJKNZT
GTTBHR = 1000 levens.
NXCVSZ = 10 urnen.
CRVDTS = View credits.
ZCHRRY = Max Experience: start in level 8 met oneindige levels (wel op medium zetten!).





Alweer een jaar voorbij en wij van PU worden dan altijd een beetje melancholiek. Zo hebben we na de PU-nieuwjaarsborrel met z'n allen in ons testhok oude verhalen opgehaald over de MSX, de Commodore 64 en de Atari. Ed filosofeerde over zijn tijd dat hij nog Grand Prix racer was, Kees dacht terug aan zijn Kickbox opleiding uit zijn jeugd en ondergetekende wilde net beginnen aan een boeiend relaas toen iedereen begon te gapen. Let's wake up guys; een nieuw jaar vol nieuwe games ligt gretig op ons te wachten.
Met gloednieuwe, puike cheats voor nu en voor later.
Laten we er een geweldig jaar van maken.
JAN

Eeuwig leven post stuur je naar:
POWER UNLIMITED, POSTBUS 9805
1006 AM AMSTERDAM

Of ons e-mail adres:
POWER@BPA.NL

Voor spoedgevallen kun je, tegen vergoeding, terecht bij:
NINTENDO SERVICELIJN: 06-90490444
(1 gulden per minuut)

SONY PLAYSTATION LINE
NEDERLAND: 06-300535
(1 gulden per minuut)
BELGIE: 0900-00000

(Hoogtarief 6.05 franc per 20 seconden Laagtarief 6.05 franc per 40 seconden)

NBA HANGTIME

Rooftop Jam:
(match-up screen) houd je joypad links en druk 3x snel op turbo.
Rodman's Hair:
druk op Pass tijdens team select
Random teams:
druk omhoog en turbo
Match up codes:

616 - Hoge blocking rate
937 - Goal tending
048 - Muziek uit
461 - Unlimited turbo
390 - Geen geduw
802 - Maximale power
111 - Tournament mode
552 - Super speed
025 - Baby mode
120 - Quick passing
84 - Full speed
709 - Max Stealing

PC

FIFA SOCCER 98

Viva R. Schuuren uit Linne!
Of moet ik zeggen Fifa?

1. Als jouw team de bal heeft: Alt of CTRL + een van de toetsen A, S, D, Q, W, E = schijnbewegingen.
2. Als de tegenstander de bal heeft: Alt of CTRL + Q = duw de tegenstander omver en trap op hem in.
3. Als de bal in de lucht is: Ingedrukt houden van A: snelle pas op een ploeggenoot. Ingedrukt houden van S: snelle kopstoot. Ingedrukt houden van D: keihard schot op de goal.
4. Als je een vrije trap, corner of goaltrap neemt:
   Alt = draai de bal naar rechts.
   CTRL = draai de bal naar links.



PC

TIP VAN DE MAAND

TOTAL ANNIHILATION

De beste strategische wargame sinds C&C volgens de critici.
Een grandioos spel volgens Jan Kuenen uit Cuijk.
Een geweldige tip en een gratis spel naar keuze volgens PU.
Als je bezig bent met het spel dan druk je op enter, daarna typ je het volgende:

- ATM — Geeft 1000 metaal en energie.
- radar — Geeft radar voor de hele kaart.
- doubleshot — Verdubbelt de schade bij de tegenstander.
- nowisee — Laat alles zien en schakelt LOS uit (Line Of Sight).
- iwin — Je hebt automatisch gewonnen.
- ilose — Je hebt automatisch verloren.
- no metal — Al het metaal verdwijnt.
- no energy — Alle energie verdwijnt.
- kill — Alle units dood (ook die van jezelf).
- clock — Laat de spelklok zien.
- sing — Units zingen voor jou.
- los — Line of Sight.
- shadow — Verandert de plaats van de schaduw.

PC

TOMRAIDER 2

Ah! De eerste cheats van Tombraider 2.
En dat er nog vele moge komen.
Helaas ben ik de naam van de inzender kwijtgeraakt (sorry, sorry).

1. Steek een fakkel aan, loop (shift) één pas vooruit en dan weer achteruit. Draai drie keer rond en spring naar achter voor **alle wapens.**

2. Doe hetzelfde maar spring dan op het laatst naar voren voor de **level cheat**. Zorg dan wel dat je fakkel (die onder de "/" knop zit) het nog doet).

3. Even voor de pubers onder ons. Als je de CD in je audio doet en je luistert naar track 23, dan hoor je **douchegeluiden.** Deze hebben niets te maken met de geheime deur in Lara's huis. Die kom je op het eind vanzelf tegen.

4. Nog even wat extra's: Je kan de butler in de ijskast opsluiten (het kost wat tijd, maar het kan wel). Bij de Chinese muur kan je, als je weer naar buiten komt, op de muur een mooie duik maken. Met "end" kan je zelfs wat **salto's in de lucht maken.**

G-POLICE

Peter van Erp is een gehaaide G-cop.
Houd tegelijkertijd ingedrukt, L2, R2, L1, R1 + ➔ + ■ en dit dan in het mission-scherm: **onkwetsbaarheid**.
Houd tegelijkertijd ingedrukt, L2, R2, L1, R1 + ➔ + ● en dit dan in het wapen-scherm: **alle wapens en onbeperkt ammo.**



MOTO-RACER

Harley? Yamaha? Honda? Wat maakt het uit. Scheuren maar met die hap.
Met dank aan Patrick Peeters.
De codes moet je intoetsen bij je naam (met of zonder sterretje).
*CESREVER =
Je rijdt de banen in tegenovergestelde richting.
*CTEKCOP =
Je rijdt nu in 'Pocket Mode' (gaaf!).
*CDNALSI =
Meer banen.

SCREAMER RALLY

Dat R. Schuuren niet alleen van voetballen houdt, is met deze tips wel duidelijk.
Om het uit te screamen!
Intoetsen in het main menu:
TRAMO =
Alle banen.
CARBO =
Alle auto's.
LEALL =
toegang tot alle classes.

PC



PC



PC



N64

DUKE NUKEM 64

Volkert v.d. Schoor cheat met je mee.
1. Cheat mode: toets Links (2x), L (2x), Rechts (2x), Links (2x) in het Main menu **om in het cheat menu te komen**.
2. Toets nu in Cheat menu: R, C-rechts, Rechts, L, C-links, Links, C-rechts, Rechts. **Je krijgt alle items**.
3. **Oneindig jetpack:** doe de 'alle items code' (zie hierboven) tijdens het vliegen met het jetpack.
4. **Onsterfelijk**: toets in het Cheat menu R (7x), Links. Je hoort als je het goed gedaan hebt, een geluidje.



PLAY STATION

ABE'S ODDYSEE

Rob. K uit Ewijk heeft nog een paar cheat-combinaties. Snuf, snuf, wat ruik ik hier toch? Zorg dat het lampje van option oplicht en doe dan het volgende:
Filmpje: houd R1 ingedrukt en dan ↑, ←, →, ■, ●, ▲, ■, →, ←, ↑, →.
Level Select: houd R1 ingedrukt en dan ↓, →, ←, →, ■, ●, ■, ▲, ●, ■, →, ←.
Scheten laten: dit trucje kun je onder het spelen doen. Houd R1 ingedrukt en dan ↑, ←, →, ■, ●, ✖. Je zult zien dat er iets groens uit zijn achterwerk komt. Plfffffrrrt!

DIDDY KONG RACING

Een aap van een jongen die Wouter de Boer uit Zaandam. Een bananentros vol cheats, tips en secrets werd er bij ons op de redactie afgeleverd.

BLABBERMOUTH	= In plaats van de normale toeter hoor je de stem van je karakter.
JOINTVENTURE	= Twee spelers kunnen de Adventure mode spelen.
BODYARMOR	= Alle ballonnen worden geel.
OPPOSITESATTRACT	= Alle ballonnen krijgen een regenboog kleur.
TOXICOFFENDER	= Alle ballonnen worden groen.
BOMBSAWAY	= Alle ballonnen worden rood.
ROCKETFUEL	= Alle ballonnen worden blauw.
BYEBYEBALLOONS	= De computer kan geen wapens meer tegen je gebruiken.
VITAMINB	= Je kan oneindig bananen pakken.
BOGUSBANANAS	= Bananen vertragen je.
NOYELLOWSTUFF	= Er zijn geen bananen meer.
ZAPTHEZIPPERS	= Er zijn geen Zippers meer.
TIMETOLOSE	= De AI van de computer wordt vergroot, het spel is veel moeilijker.
FREEFORALL	= Elke ballon geeft je een level 3 powerup van de soort ballon die je pakte.
FREEFRUIT	= Je begint met 10 bananen.
JUKEBOX	= In Audio Options zit nu een Music Test.
ARNOLD	= De racers worden vier keer zo groot.
TEENYWEENIES	= De racers worden twee keer zo klein.
DOUBLEVISION	= Twee spelers kunnen met hetzelfde karakter spelen.
WHODIDTHIS	= Je ziet de credits.
OFFROAD	= Je verliest geen snelheid als je van de baan afgaat.

Secrets

- Je kunt spelen als TT the Clock door van hem in elke baan te winnen. TT heeft een betere versnelling/besturing/topsnelheid dan elk ander karakter in het spel.
- Nadat de aankondiger "Get Ready" heeft gezegd en de woorden verdwijnen, moet je A ingedrukt houden voor een boost.
- Om naar Space World te gaan moet je alle trofeeën en amuletten hebben. Daarna moet je naar de vuurtoren gaan, die zal in een raket veranderen en je naar de ruimte vliegen.
- Om met Drumstick (de kip) te spelen moet je alle amuletten hebben en dan naar het centrum gaan en een kikker pletten op de rode vlek.
- Om nog scherpere bochten te maken moet je R ingedrukt houden en op B drukken.
- Voordat je door een Zipper gaat, moet je A loslaten totdat de boost op is. De boost duurt nu twee keer zo lang.
- Als je het spel in Adventure mode hebt uitgespeeld kun je Adventure Two mode spelen. Alle Gouden Ballonnen zijn nu zilver, alle banen zijn omgekeerd en de tegenstanders zijn twee keer zo moeilijk.

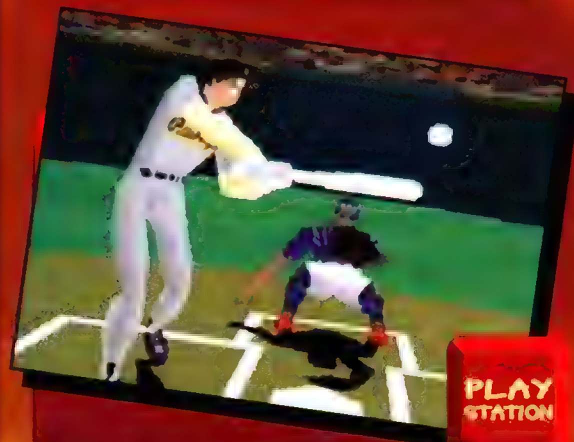
Hier zijn de sleutels voor de challenges:

DINO DOMAIN
De sleutel vind je op de Ancient Lake baan, na de eerste set ballonnen moet je rechts de baan afgaan, hier is een kleine schans. De sleutel ligt op de top van de schans.

SNOWFLAKE MOUNTAIN
De sleutel vind je op de Snowflake Valley baan. Vanaf het begin van de race moet je links de baan afgaan. Volg het pad een klein stuk en de sleutel is rechts van je.

SHERBERT ISLAND
De sleutel vind je op de Crescent Island baan. Het beste is als je de hovercraft gebruikt omdat het dan veel sneller gaat. Bij het begin van de race heb je de keuze om rechts of links te gaan. Ga links en ga rechtdoor totdat je uit het water komt. De sleutel zit in de opening van een steen aan de rechterkant.

DRAGON FOREST
De sleutel vind je op de Boulder Canyon baan. Ga naar de houten brug die naar het kasteel leidt. Achter de brug zit een bel met een blauwe ballon ervoor. Pak de ballon en wacht totdat ie terugkomt en pak hem nog twee keer zodat je een level 3 boost hebt. Rij onder de bel met je gezicht naar de brug toe en als het goed is klinkt de bel en gaat de brug omhoog. Rij de brug op en gebruik de boost. Je landt nu bij de sleutelcodes. Je moet naar het options menu, van daaruit naar magic codes en daar moet je ze invoeren.



PLAY STATION

VR BASEBALL

Varkensmest en boerenkool, dat leren we op de boerenschool, ja, ja dat hoort er allemaal bij, op de boerderij. Eeh? Pardon, ik zal me even nader toelichten. Het komt ook allemaal door die cheat van Danny Deelen.
Kies een spelmode uit en ga dan op de Credits staan en daar voer je de volgende code uit: ■, ●, ■, ●, ▲. Je komt automatisch terug in het vorige scherm. De naam van het stadion is nu groen. Begin nu een wedstrijd en je zult zien dat je nu op **een veld bij een boerderij** speelt.

N64



DRAGONHEART: FIRE AND STEEL

Vraag nooit een vuurtje aan een draak, want dan word je zelf geflambeerd (tip van mij). Maar handiger zijn de tips van Wesley de Smet.

Levelcodes

Level 1: xk6dljtcxt6tbxh
Level 2: pkxwkl35whk4tzs
Level 3: jftgb99hhzcdh3q
Level 4: bbxmqzpcqwcmrzq
Level 5: rvhdskx7qp37cjx

PLAY STATION

CLAYFIGHTER

N64

Simon Anwar uit Amsterdam speel graag met klei.
Zijn Nintendo 64 zit helemaal onder. Toets bij het player select scherm de volgende codes in.

Dr. Von Kiln:
L ingedrukt, B, C pijltje naar links, C pijltje omhoog, C pijltje naar rechts, C pijltje naar beneden, A.

Sumo Santa:
L ingedrukt, A, C pijltje naar beneden, C pijltje naar rechts, C pijltje omhoog, C pijltje naar links, B.

Geheime opties:
L ingedrukt, C pijltje omhoog, C pijltje naar rechts, C, pijltje naar rechts, C pijltje naar beneden, B, A.

CHEESY

Kaas uit het vuistje. Dat zien we graag. Als het maar geen gatenkaas is, aldus Jasper van den Heuvel uit Huizen.

De levelcodes

Level 1: WESTONMARE
Level 2: FOUNDATION
Level 3: PANTALOONS
Level 4: POLYNESIA7
Level 5: LANDSCAPES

PLAY STATION

FIFA SOCCER MANAGER

PC

Paul Heesbeen uit Rotterdam wordt nu al de nieuwe Cruijff genoemd. Chss, kijk dat weet je, chss, chss. De bal is rond en je moet uitgaan, chss, van je individuele kwaliteit mits die om wat voor reden dan ook mocht ontbreken. En wie dan scoort wie dan wint. Dat weet jij, chss, dat weet ik. Hé, Jordi niet met die bal in huis.

Snel geld verdienen: Koop een hele goedkope speler en geef hem een contract van 60 maanden en 3000/4000 gulden per maand. Verkoop die speler daarna, hij is ineens een stuk duurder en toch zul je hem snel en met winst verkopen. Kassa!

SHADOWS OVER RIVA

Even een paar 'general' tips van jullie eigen Shadowsmaster Jan.

- De laatste dungeon en de Mage Tower vereisen veel kracht en uithoudingsvermogen van je gezelschap, kies dus geen zwakke karakters zoals de acrobaat en de nar.
- Een dief is heel makkelijk te verslaan door een dwerg. Niet kiezen dus.
- Je kunt ook karakters uit de vorige delen importeren (Star Trail en Blade Of Destiny). Je hebt dan meteen alle items die je karakters al bij zich dragen.

Belangrijke items:

key ring:	Je kunt alle sleutels aan de ring hangen waardoor je een hoop ruimte in je inventory bespaart.
sleeping bag:	Verhoogt de regeneration.
hook'n'rope:	Handig als je uit een put moet klimmen.
lamp, torch:	Hoef je de light spell of de magic staf niet te gebruiken.
shovel:	Voor graafwerk.
crowbar:	Inbreken.
healing potions:	Spreekt voor zich.
alchemy set:	Maak je eigen potions.
herbs:	Maakt kruiden, potions.

PC

Combat tips:

- Eén monster tegelijk aanvallen.
- Save voordat je gaat vechten.
- Mages moeten geen hand-to-hand combat aangaan.
- Vijandelijke Mages en boogschutters zijn het gevaarlijkst.
- Laat nooit de computer voor je vechten, hij is een slechte strateeg.
- Armor is goed, maar nooit te veel. Je helden kunnen niet onbeperkt hun loodzware harnas met zich meezeulen.

LITTLE BIG ADVENTURE 2

WALKTHROUGH DEEL 3



Oké, hier is het laatste deel van dit top adventure waarin de sympathieke Twinsen zijn avonturen kan afronden.

CITADEL ISLAND

Bevrijd met de actieknop Joe uit de vliegende schotel. Ontvang het bericht van Zoe en zorg dat je naar je huis gaat. Praat met Zoe en ga naar het bagagedepot. Zorg ervoor dat je minstens 102 kashes hebt.
Ga bij het depot, nadat je met Grobo gepraat hebt, naar beneden. Pak met de grijper de kist met het protopack en voer hem door de doorgang. Ga naar boven en praat met de liggende quetch. Antwoord gewoon: 'Okay'. Ben je een vrek of een sadomasochist, probeer dat ding dan maar lekker zelf boven te krijgen. Ga nu naar boven, pak je protopack en neem de vliegdraak naar Desert Island.

DESERT ISLAND

Ga naar de school of magic en praat met de Rector. Kijk op de map en je ziet in de hoek linksonder een bruin stuk grond. Ga daar heen. Zoek, als je daar bent, de steiger en rinkel aan het belletje. Vaar mee op de rug van de schildpad en vlieg, als je in de grot bent beland, met je protopack over de stekels heen. Pak nu de parel uit de schelp. Ga nu met Dino-Fly naar Citadel Island.

CITADEL ISLAND

Ga naar de hut van de weermagiër en gebruik de parel op de ketel. Ga nu naar het huis naast je eigen huis en geef het flesje dat je eerst bij de magiër op Desert Island had gehaald, aan je buurman.
Neem de piramidesleutel in ontvangst en ga naar het restaurant in het centrum. Haal de sleutel uit de tap achter de bar en open de gesloten deur verderop. Loop door en, als je goed kijkt, zul je zien dat er een gat verscholen ligt achter een ton. Val in dit gat.
Gebruik de piramidesleutel op het gouden vlak op de grond. Ga nu door de deur die opengaat. Gebruik de lightening ring (zorg wel dat je magie vol is). Je krijgt nu de ball of Sendell, waarna je magische bal rood kleurt. Ga nu terug over de stukken hout en neem je Dino-Fly naar Desert Island.

DESERT ISLAND

Ga naar de Tempel van Bu en sla met je magic ball tegen alle wegwijzers zodat het karretje naar beneden gaat. Wijzig hier ook weer de bordjes om ervoor te zorgen dat het karretje niet bij het platform met de doos doorrijdt. Spring nu van het karretje op het platform en pak de sleutel in de doos. Loop naar beneden naar de gesloten deur. Ga de deur door. Als je links beneden loopt, zie je een slapend mannetje liggen. Loop erheen. Zoek tussen de uitrusting van het gele soldaatje een sleutel. Gebruik de sleutel op de deur boven. Maak het gele ventje dood en pak de sleutel. Loop langs de schotel en ga de deur door. Haal het lt. token. Gebruik de schotel.
De code is 'Operation Green Moon'. Pak het ruimtepak en ga naar het commando-centrum. Schakel de symboolknoppen om. Ga naar buiten en ga naar de deur met het vierkant, zoek binnen Baldino. Volg Baldino, ga de trap op en haal de rode hendel over. Ga door de deur. Pak het pak en volg Baldino.
Ga naar Otringal via de eilandjes en ga via het lifthuis naar de bovenstad. Praat met de pompbediende. Ga naar de haven en praat met de oude Esmer en antwoord positief. (Als je geen Ziltho's hebt, ga dan gokken in het casino). Praat met de verbonden souvenir-verkoper. Ga terug met de Hoverboat.
Zoek Rick op in zijn café en praat met hem. Ga met de Hover-boat naar The Island of the Francos. Koop een houweel in de bazaar. Haal de sleutel uit het huisje van de uil. Open de kluis in het huis van de burgemeester. Graaf met het houweel en met behulp van de aanwijzingen het fragment op. Ga de basis in en ga naar het Gazogem opslaghuis. Ga naar binnen en haal de Gazogem jerrycan op. Ga terug naar Baldino.
Ga met de liften naar de midden-city terug en vlieg bij de waterval naar de andere kant (via het casino). Ga in de upper-city het hotel in en haal de ring bij het ventje dat gemanicuurd wordt. Ga naar de souvenirwinkel in midden-city en laat de ring aan de verkoper zien. Praat met iedereen die om de tafel staat, ga naar de haven en dan met de Hover-boat naar Celebration Island. Hak met het houweel een stuk diamant af en je hebt een lasergun.
Ga naar The Island of the Francos en ga de basis binnen, de andere deur in en haal met je laser de knoppen om. Ga met de zeppelin naar de Elevator. Versla de huurmoordenaar (gebruik de grote kist als dekking). Ga met de lift naar beneden.

THE UNDER GAS

Raak met je bal een van de schakelaars en ga naar buiten. Ga naar Wanniesdorp en praat met de oude Wannie. Pak in het huis van de Wannies een stuk taart en pak de handschoen. Geef de taart aan de oude man en ga de kapel in. Praat met de priester en ga naar zijn huis. Praat met de huishoudster. Ga naar de diamantenmijn en pak alle diamanten die je ziet. Ga linksonder de opening in.

THE DIAMOND MINE

Ga de grote deur in. Pak het fragment. Ga (als je vier gems hebt) naar ferrymans lair. Ga in het tempeltje staan en zing het liedje.
Ga naar het Island of the Mosquibees. Praat met de bij. Zeg: "I've got..." Laat de ring aan de Koningin zien. Sla alle ballen kapot voor de sleutels.
(Tip: als je de bliksem gebruikt gaan vele ballen ineens kapot.) Pak het wapen. Ga de trap op. Ga de deur door. Vind een gat in de muur en ga hierdoor naar buiten.
Ga de brug over en ga naar de tent. Zoek in de tent een lift en gebruik deze. Versla met de handschoen de walrus. Open de kist.
Ga met de veerman naar The Island of the Vulcanos. Vind daar de grot en ga erin. Zorg dat je op Wannie Island komt. Gebruik de hoorn op het liggende mannetje. Ga de mijn in en spring op de lopende band. Haal de hendels over zodat er geen deksels meer op de kisten worden gedaan. Spring in een kist. Ga de trap op. Praat met de Queen.
Ga naar Mosquibees Island. Klim bij het touw omhoog, duw de sleutel in het gat van de troon van de Queen (Nadat je de Orc verslagen hebt!). Loop door en gebruik de lift.

ISLAND CX

Ga naar de deur met de twee wachters (eentje heeft de sleutel). Vlieg met je jetpack over het glas, haal de hendel om en ga de deur door. Vermorzel de twee wachters en ga de trap op. Vermoord de twee soldaten en pak de sleutel, ga de toren in. Ga de deur door (openen met draaischijf). Vermijd de Imperial guards en pak de sleutel. Schiet de vluchtende soldaat in zijn rug met het machinegeweer en je krijgt twee klavertjes.
Ga de deur door met het keizerlijk teken en gebruik de lift. Dood de Keizer en open het kistje. Probeer nu het zwaard op de Imperial guards. Ga terug naar de kamer van de Imp. Guards. Ga door de deur waar het pijltje op staat. Pak in de toren het lt. token. Ga naar de shuttle die buiten staat en ga weg. Versla de guards en ga het paleis in. Zoek het fragment. Ga naar The Island of Celebration.

THE ISLAND OF CELEBRATION

Ga naar de Dark Monks tempel en gebruik de sleutel die is samengesteld uit alle fragmenten op het rekje dat tussen de beelden in staat. Ga naar buiten. Volg via de pilaren je oude vijand Funrock.
Ga naar de machine waar de tovenaars gevangen zitten. Schakel de machines alsvolgt uit: (van links af) De 2e, De 1e, De 4e, De 3e. Haal de rode hendel over. Ga door het hek en stap in de lift. Volg de kooi met de kinderen nu steeds naar beneden. Op een gegeven moment zie je dat Funrock de kooi in de lava laat donderen. Kill Funrock en zijn kloon. Loop daarna naar de kloof. Geniet van het eindfilmpje.



Spring op de meest verfrissende sportsgame ever. ***Coolboarders 2****. Het duizelingwekkende vervolg op de origineelste sportrelease van vorig jaar. Hou je kippenvel dus maar klaar en stuur je hoogtevrees op vakantie. Want zweven zul je. En voor je 't weet ben je er ondersteboven van. Wie hier ijzig kalm bij blijft, is echt cool. Wie op zijn bek gaat, ziet ze vliegen.* ***Coolboarders 2****. Koude rillingen verzekerd.*





www.playstation-europe.com

the ultimate
Flight simulator

COOLBOARDERS 2

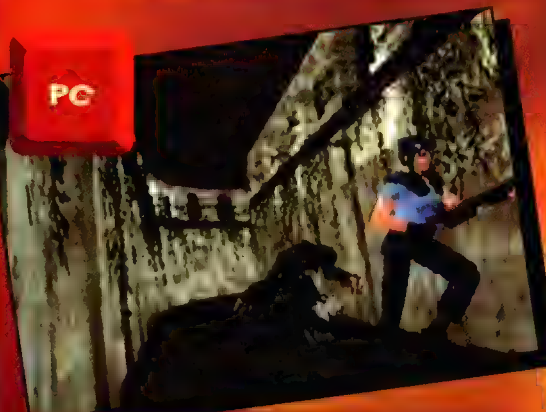
Win een snowboard*.

Bel de PlayStation POWERLINE NL 0909/9.000.000 B 0900/00000

*Actie geldig van 1 tot 28 februari 1998.







RESIDENT EVIL

Altijd maar spellen testen, altijd maar werken. Zo vlak voor de deadline zien wij van PU eruit als zombies. Aan zombies geen gebrek in het volgende spel. Tom Daams helpt je een aardig handje op weg.
Je hebt hier een **HEX editor** voor nodig. Begin een nieuw spel als Chris (mag ook met Jill maar is niet aan te raden). Pak het pistool van Jill en save je spel. Ga dan uit het spel en ga naar HEX editor. Open dan savegame.1 (als je daarop je spel gesaved hebt) en zoek naar deze locatie: **00000320.**
Zoek in dat rijtje naar dit: **02 0ff.**
Je kan dan deze codes invoeren:

01 ff = combat knife.
02 ff = beretta 127 ammo.
03 ff = shotgun 127 ammo.
04 ff = dum dum colt 127 ammo.
05 ff = colt pythom (magnum ofzo) 127 ammo.
06 ff = vlammenwerper.
07 ff = bazooka 127 ammo acid.
08 ff = bazooka 127 ammo explosive.
09 ff = bazooka 127 ammo flame.
0a ff = rocket launcher.
6F FF = uzi unlimited kogels.
70 FF = mini mi unlimited kogels.
0b ff = clip 255 ammo (berreta).
0c ff = shells 255 ammo (shotgun).
0d ff = dumdum ammo.
0e ff = magnum ammo.
0f ff = vlammenwerper ammo 225.
10 ff = explosive ammo 255 (bazooka).
11 ff = acid ammo 255 (bazooka).
12 ff = flame ammo 255 (bazooka).
27 ff = batterij (voor de lift).
2f ff = inkt ribbon.
33 ff = sword key.
34 ff = armor key.
35 ff = shield key.
36 ff = helmet key.
37 ff = lab key [1].
38 ff = special key.
39 ff = dorm key [002].
41 ff = f-aid spray.
48 ff = mixed blau+groen.
49 ff = mixed herbs allemaal.
3a ff = dorm key [003].
3b ff = c-room key.
3c ff = lab key [2].
3d ff = small key.

Als je een van deze codes hebt ingetoetst, save het dan en start het spel. Load je game en kijk in inventory en wat zie je dan? Juist! Have fun.

IMPACT RACING

Peter Hoenis z'n cheats hadden nogal een impact. Zo erg dat we maar besloten ze in het blad te zetten.
Om alle wapens te krijgen: Ga naar de passwords en vul in: ALL.TOOLEDUP
Om zes bonus circuits te krijgen: Ga naar de passwords en vul in: BONUS.LEVELS
Rij het laatste circuit: Ga naar de passwords en vul in: ENDGAMELEVEL
Debugmode: Ga naar de passwords en vul in: RABBIT-BADGER. Nu zal 'Debugmode' verschijnen onder aan het titelscherm. Het is dan voldoende om 'Debugmode' te selecteren om toegang te krijgen tot **alle circuits en de configuraties van alle wagens.**



POSTAL

We gingen helemaal Postal van deze tips van Rene Rijsen uit Reusel.
Typ tijdens het spel tijdens het spel deze codes in:

HEALTHFUL:	Helemaal gezond.
THICKSKIN:	100 % armor.
CARRYMORE:	Dubbele inventory.
GIMMEDAT:	Geeft alle voorwerpen.
HESSTILGOOD:	Je herrijst uit de dood.
IAMSOLAME:	Je bent onsterfelijk.
THERESNOPLACELIKEOZ:	Naar het volgende level warpen.
SHELLFEST:	Chain shotgun en ammo.
SHOTGUN:	Regular shotgun en ammo.
THEBESTGUN:	Chain shotgun en ammo.
LOBITFAR:	10 granaten en molotovcocktails.
TITANIII:	Rocketlauncher, missiles en heatseekers.
STERNOMAT:	Grenade gun en ammo.
FIREHURLER:	Flametrower en ammo.
CROTCHBOMBS:	Mines.
FLAMENSTEIN:	Molotovs, napalm en flamer.
BREAKYOSAK:	Shotgun ammo.
MYTEAMOUSE:	Kleinere personages.
EXPLODRAMA:	Granaten, missiles en heatseekers.
DAWHOLEENCHILADA:	Granaten, missiles, napalm en flamer.
SUCKDEEZNUTS:	No clipping mode.



BOMBERMAN

Boom! Boom! Shake the room, de codes van Johan Alkemade geven hem van katoen!
Voer deze codes uit tijdens het titelscherm.

Voor alle wapens:
L + R + A + links-boven
Voor stage 2:
L + R + B + links-boven
Voor stage 3:
L + R + C + rechts-boven
Voor stage 4:
L + R + X + rechts-boven
Voor stage 5:
L + R + Z + links-boven
Voor de credits:
L + R+ Z + beneden

Om met **zes levens te beginnen** moet je de Saturn klok tussen 10 en 11 uur 's ochtends zetten.
Voor **verborgen karakters** moet je tijdens de Battle game L + R vasthouden terwijl de optie 'match' wordt verlicht.

SATURN



TOMBRAIDER 2

Verrek, alweer de tweede cheat voor Tombraider 2. En ik heb zo'n gevoel dat het hierbij niet zal blijven. John Sebastian Schutter doolde door het labyrint in de tuin van Lara's huis en... kwam er uit! Loop vanaf het begin van de doolhof de volgende route: rechts, links, links, rechts, rechts, rechts, links, links, links, links, rechts, rechts, links, links, rechts, rechts, links, tweede links, spring in het gat, loop de onderaardse gang uit, haal de schakelaar over en er gaat een geheime deur open in Lara's huis. Hier zijn ook flares te halen.

powersales

Iets te verkopen? Al lang op zoek naar een bepaald spel? Of wil je spelletjes waar je zo langzamerhand echt op uitgekeken bent ruilen voor verse? Dan kun je met je aanbieding of oproep terecht in de rubriek POWER SALES. Die service is voor onze lezers GRATIS, voor niks dus.
Er zijn eigenlijk maar twee regels, maar daar houden we dan ook strak de hand aan:
1. Commerciële advertenties zijn NIET gratis. Als je een handeltje wil opzetten, moet je ook bereid zijn om te investeren. Neem dan contact op met onze advertentie-afdeling voor de geldende tarieven.
2. Illegale advertenties worden geweigerd. '200 pc-spellen zonder handleiding aangeboden', dat vertrouwen we niet. Bovendien is dat strafbaar.
Voorlopig geven we nog geen maximum-lengte op, maar houd het een beetje kort: ga geen ellenlange titel-lijsten opgeven, onze ruimte is beperkt. De redaktie behoudt zich overigens het recht voor bepaalde advertenties te weigeren uit ruimtegebrek, uit twijfel over de inhoud of om andere reden, zonder opgave van die reden.

STUUR JE POWER SALES ADVERTENTIE NAAR POWER UNLIMITED (powersales) POSTBUS 9805, 1006 AM AMSTERDAM

VERMELD ZOWEL JE NAAM ALS JE ADRES!

COMMERCIËLE POWER SALES ADVERTENTIES
De gratis rubrieksadvertenties voor lezers van Power Unlimited zullen gespeld worden. Een commerciële advertentie, geplaatst in deze omgeving, mag zich dus ook in bijzondere aandacht verheugen. Interesse? Neem contact op met VNU Business Publications, Verkoop binnendienst 020 - 4875450; fax 020 - 4875708 voor de speciale voorwaarden, tarieven en formaten.

NINTENDO

Te koop: Nintendo 64 met Super Mario 64, twee controllers waarvan 1 een super joypad en een controller-pack. Voor maar ƒ399,-, Nijmegen. Tel.024-3241532 of Tel.024-3238525, vraag naar Thomas.

Te koop: SNES, 1 controller, 1 joystick, Super Game Boy, 13 spellen o.a. (Lufia, Zelda, Streetracer, Theme Park). Alles in goede staat + boekjes + dozen. Winkelwaarde ƒ1516,70, alles in 1 koop voor ƒ615,50. Tel.043-4071918, vraag naar Ken.

Te koop: SNES + 2 controllers + het spel Super Mario + game genie met boekje. Alles voor ƒ150,-. Tel.0575-528858, bel na 4 uur, vraag naar Marcus.

Te koop voor SNES: Scoop 6 (compleet), Super Double Dragon, Earthworm Jim 2, NBA (Tournement Edition) JAM, multi player adapter, Super St. Soccer Deluxe en 1 controller voor maar ƒ200,-. Piep snel: 06-65340937, Amsterdam.

Gevraagd: Het spel Secret of Evermore (Engels of Duitstalig) voor de SNES, tegen vergoeding natuurlijk. Tel.0541-517087, Willy.

Te koop voor N64: Starwars S.O.T.E. ƒ65,-, ISS 64 ƒ100,-, Blast Corps ƒ75,-, Mario Kart 64 ƒ70,-, Extreme-G ƒ120,-, Lylat Wars ƒ80,- (zonder R.P.). Alles voor ƒ500,-. Alles z.g.a.n., prijzen exclusief verzendkosten. Telefoon 0527-619087, na 16.00 uur, Floris, Emmeloord.

Te koop: N64 met 3 spellen: Pilotwings, Super Mario 64 en Killer Instinct Gold, compleet met handleiding + 1 controller. Vraagprijs ƒ700,-, bellen na 18.00 uur. Tel.030-2617252, Utrecht, vragen naar Vincent, geen vervoer.

Te koop: SNES + 2 controllers + Super Mario Allstar + een scope + 6 spellen en een opbergtas of een Super Game Boy. Voor ƒ209,-. Scope + 6 spellen of een Super Game Boy voor ƒ70,-. Spellen ƒ30,- per stuk: Killer Instinct, Starwing, Streetfighter 2, Ren & Stimpy (Time Warp), Shaq & Fu en Goof Troop. Tel.055-3665113, vraag naar Norman of Melvin, Apeldoorn.

Te koop/te ruil voor N64: Turok Dinosaur Hunter ƒ100,-, Mario 64 ƒ100,-, Blast Corps ƒ115,- of ruilen tegen Golden Eye 007, Lylat Wars of een ander vet spel. Tel.0499-310724, vraag naar René van Gennip.

Te koop: SNES met 9 spellen en 3 joysticks o.a de spellen: Int. Nat. Superstar Soccer, Doom, Scope (bazooka) met 6 spellen in 1, Lion King enz. Prijs ƒ350,-. Tel.0113-622412, Bert, Kattendijke (Zeeland).

Te koop voor N64: Super Mario 64 met doos en handleiding voor ƒ100,-. Tel.046-4753779 (Limburg) vraag naar Michel.

Te koop voor N64: Pilotwings ƒ80,- en Star Wars: SOTE ƒ90,-. Beide compleet en zo goed als nieuw. Tel.030-6048229, tussen 19.00 en 21.00 uur.

Te koop: N64 met 2 controllers en 1 spel: Fifa 64 met de verpakkingen en papieren erbij. 3 maanden oud. Tel/Fax.0118-413797.

Te koop/te ruil voor N64: Super Mario 64 ƒ90,-, Fifa 64 ƒ75,-, Mario Kart 64 ƒ100,- of ruilen tegen James Bond of Blast Corps of Diddy Kong Racing. Alles in doosje en boekje. Tel.0229-236823 (Hoorn), vraag naar Richard.

Te koop voor N64: Lylat Wars (incl. pack) ƒ120,-, F1 Pole Position ƒ120,-, Extreme G ƒ150,- of ruilen tegen nieuwe Amerikaanse 64 games met converter. Tel.0413-363165, na 20.00 uur.

Te koop/te ruil voor N64: Wave Race ƒ100,-, Fifa 64 ƒ80,-. Heb je interesse, bel dan naar Remco van den Top. Tel.0342-416159, Barneveld.

Te koop: SNES + 2 joypads + 6 games: Doom, Streetracer, Asterix en Obelix, Micro Machines 2, Wintergold, DKC 2 + vervormer. Alles incl. handleiding en doos behalve SNES. Prijs ƒ375,-. Tel.0348-419590, vraag naar Reyer.

Te koop: SNES + 2 controllers + 2 Saitek joysticks + converter + Super Game Boy. En spellen met doos en handleiding: Aladdin, Bubsy, Donkey Kong Country, Mortal Kombat, Super Adventure Island, Super Double Dragon, Super Mario Allstars en Streetfighter 2 (allen met handleiding). Alles samen voor maar ƒ1500,-. Tel.0341-419996 (ik heb geen vervoer), vraag naar Kwo.

Te koop: Game Boy + vergrootglas + tas + 95 spellen met doos en handleiding: Tetris, Alien 3, Choplifter 2, Double Dragon 2, Kung Fu Master, Megaman, Navy Seals, Sneaky Snakes, Shadow Warriors, Super Mario Land 1 + 2, Tiny Toon, Turtles, Super 82 in 1. Alles samen voor maar ƒ600,-. Tel.0341-419996 (ik heb geen vervoer), vraag naar Kwo.

Te koop voor N64: Killer Instinct Gold ƒ90,-, Blast Corps ƒ90,-, Pilotwings ƒ90,-. Alle drie de spellen samen voor ƒ250,- (koopje) of één spel ruilen voor Mario Kart. Tel.0511-476507 (omg. Leeuwarden).

Te koop: SNES met 2 controllers + alle aansluitingen en 2 spellen Mortal Kombat, Donkey Kong Country + instructieboekjes. Alles voor ƒ125,-. Alles ook los te koop. Tel.0118-636496, Pim.

Te koop/te ruil: F1 Pole Position 64 (ƒ160,-) tegen Extreme G of ander nieuw spel. Wave Race 64 ƒ75,-, Fifa 64 ƒ50,- of deze 2 samen tegen een nieuw spel. Tel.010-4717973 (omg. Schiedam/Rotterdam/Vlaardingen), vragen naar Rob.

Te koop: Nintendo 64 met 4 spellen: Mario 64, Mario Kart 64, Killer Instinct, Golden Eye met 3 joypads en Rumble Pack. Prijs n.o.t.k. Tel.030-6963069.

Te koop: SNES + 5 spellen; Killer Instinct, Kick Off 3, Int. SS Soccer, JP 1 + Incredible Hulk incl. 2 joysticks + super advantage pad + trucs voor ƒ200,- (winkelwaarde ƒ490,-). Tel.0172-474195, Alphen a/d Rijn (geen vervoer).

Gevraagd: Ik ben al heel lang op zoek naar Tetris voor de Nintendo (8 bits). Heb jij deze in huis en wil je 'm verkopen. Tel.023-5720021 of 06-54765972 (Mischa), Zandvoort.

Te koop/te ruil: SNES met 3 controllers, waarvan 1 turbopad, met 12 spellen, converter voor Japanse en Amerikaanse spellen, super Game Boy, een opbergdoos voor SNES en veel codes. Alles voor ƒ550,- of 3/4 N64 spellen. Tel.035-6032348, Soest, vraag naar Stefan.

Te koop/te ruil voor SNES: Scope 6 ƒ50,-, Biker Mice from Mars ƒ25,-, World Heroes ƒ30,-, Shaq-Fu ƒ25,-, Streetfighter 2 Turbo ƒ35,-, Starwing ƒ30,-, Mortal Kombat ƒ25,-, Mortal Kombat 3 ƒ35,-, Ultimate Mortal Kombat 3 ƒ40,-, Super Game Boy ƒ45,-, alles met bijbehorende boekjes en doosjes. Alles in 1 koop voor ƒ275,- of ruilen voor 1, 2 of 3 N64 spelletjes. Tel.010-4663235, Rotterdam.

Te koop/te ruil voor de SNES: Simpsons voor ƒ35,- en Rise of the Robots voor ƒ40,-. Samen voor ƒ70,- (allebei met handleiding) of ruilen tegen een ander spel. Tel.077-4662725 (Jos), Limburg.

Te koop: Nintendo 64 met joystick en het spel Waverace (2 maanden oud). Nieuwprijs ƒ550,-, nu vraag ik er ƒ350,- voor. Ik heb vervoer. Tel.024-3565842, vraag naar Patrick, bel na 16.00 uur, ik woon in Nijmegen.

Te ruil voor N64: Mijn Pilot Wings tegen jouw Killer Instinct Gold of Turok, indien u niet in het bezit bent van die spellen ben ik ook in staat deze spellen voor een schappelijk prijsje te kopen. Tel.0511-423589, vraag naar Klaas.

Te koop: Game Boy Pocket + Mario Land 2 & Donkey Kong Land 2 + vergrootglas met licht + adapter + buideltasje. Alles samen voor maar ƒ150,-. Tel.030-2719312.

Te koop wegens vertrek naar buitenland: Nintendo 64 + 2 controllers waarvan 1 rood, 1 mem. Card + scartkabel + 7 spellen o.a. Golden Eye + Rumble Pack + Mario Kart 64, R.I. Gold, Turok. N64 is USA: 2 converters. Alles ± 1 jaar oud (aantoonbaar). Vaste prijs ƒ1450,-. Tel.010-4255284, vragen naar Deepah. Snelle bellers krijgen gratis alle Nintendo boeken erbij.

Te koop/te ruil voor de SNES: Jurassic Park ƒ40,- of ruilen tegen: DKC 2, DKC 3, Super Mario World 2, Jungle Book, Aladdin, Lion King of misschien een ander spel in overleg. Tel.0528-351484, vraag naar Albert-Jan (na 17.00 uur).

Te ruil: Wie heeft er voor mij Secret of Evermore of Secret of Mana (met handleidingen) en wil 1 daarvan ruilen tegen de onderstaande spellen/accessoires (1 SNES spel of 3 NES spellen of 2 NES spellen & 1 accessoire). SNES: World League Basketball (+ handleiding), NES: Defender of the Crown (+ handleiding), Super Mario Bros 2 en 3 (+ handleidingen), Flinstones The Rescue (geen handleiding), Turtles 2 Arcade Game (+ handleiding), Turtles 3 Tournament Fighters (geen handleiding), Lolo 2 (+ handleiding), Tale Spin (+ handleiding), Top Gun The Second Mission (+ handleiding), NES accessoires: Game Genie + codeboek en 1 controller (in zeer goede staat). Deze spellen/accessoires zijn ook apart te koop. SNES spel ƒ80,-, de NES spellen variëren van ƒ15,- tot ƒ30,-. Tel.024-3446660, bel tussen 16.00 en 21.00 uur en vraag naar Leon, Nijmegen, geen vervoer.

PC

Te koop/te ruil: Spellen en programma's: National Parks, KPT Power Photos, It's a birds live, Super VGA Harrier, Dragon's Lair, Doom 1 & 2 uitbreiding + Heretic + Descent + Rott, PC Active 80 t/m 82 incl. CD-Rom. Alles op CD-Rom. En nog vele andere spellen en programma's. Over de prijs worden we het wel eens. Tel.0487-561485.

Te koop op CD-Rom: C&C *f*30,-, 11th Hour *f*30,-, PTT Telecompetitie *f*5,-, Demo CD *f*5,-, Cyberia *f*25,-. Tel.0575-528858, bel na 4 uur, vraag naar Marcus.

Te koop op CD-Rom: Nascar Racing *f*25,-, Need for Speed 2 *f*80,-, Lost Eden *f*45,-, Theme Park *f*25,-. Bij aankoop van Need for Speed 2 een demo cd gratis met o.a.: Hexen, Terminator Rampage, Slipstream 5000 en nog veel meer te gekke spellen. Alles in 1 koop voor *f*150,-. Tel.0182-521501, vraag naar Marijn (Gouda).

Te koop op CD-Rom: NFS 2 *f*40,-, Dungeon Keeper *f*40,-, Crusader No Remorse *f*25,-, Conquest Earth *f*50,-, MDK *f*30,-, Carmageddon *f*35,-. Tel.015-3694190 (liefst na 18.00 uur), Fax.015-3696543, Sander, Pijnacker.

Gezocht: Shellshock op CD-Rom. Wie helpt mij aan dit te gekke spel. Prijs n.o.t.k. Tel.0599-650815, Tobias, Stadskanaal.

Gevraagd: Dune 2 en Kyrandia Books 1, 2 en 3. Prijs n.o.t.k. Ook te ruilen tegen Adventure Flight of the Amazon Queen en/of Dreamweb. Tel.0164-247537, Jelle.

Te koop: Mega Race 2 *f*40,-, Fifa 97 *f*40,-, Normality *f*20,-, Down in the Dumps *f*40,-, The Need for Speed SE *f*30,-. Bel rond etenstijd naar Tel.035-6945345 of e-mail:boumaf@worldonline.nl, en vraag naar Lucas.

Te koop gevraagd: Het spel Pizza Tycoon voor de PC. Liefst met handleiding en doos. Tel.020-6196179, vraag naar Rocky.

Gevraagd: Het computerspel Police Quest SWAT, heb je dit spel dan wil ik hem wel van je overnemen. Tel.050-5013497 of e-mail:j.duijzer@pl.hanze.nl (Arjan).

Te koop op CD-Rom: De toffe spellen: NFS 2 sp.edition, Dark Earth, Rally 2, Ultra Pinball 3, Motor Extreme, Armoured Fist 2, Ignition, Lands of Lore 2 (4 cd's), Constructor, Theme Hospital en nog een paar andere titels. Prijs tussen *f*20,- en *f*40,-. Tel.0251-221933 (eventueel over de post).

Te koop op CD-Rom: Warcraft 2 *f*50,-, Slipstream 5000 *f*50,-, Mortal Coil *f*30,-, Alien Odyssey *f*50,-, Syndicate Plus *f*15,- incl. doos en boekje, Full Throttle *f*20,-, Fatal Racing *f*40,- incl. boekje, Megarace *f*20,-, Toolkit voor Duke 3D *f*15,-. Alles in goede staat. Bellen maandag t/m vrijdag na 16.00 uur. Tel.0343-454967, Leersum, vragen naar Hugo (geen vervoer).

Te koop: 486 DX 2-S 50 Mhz, 12 Mb RAM, 0,5 Gb 2x 3,5 inch 1,44 Mb diskdrive 2speed CD-Rom, VGA-kaart en VGA beeldscherm soundblaster pro + 2 boxen van 25 watt ms-dos 5.0, muis + keyboard en software. De computer is in goede staat. Prijs *f*1175,-. Bellen maandag t/m vrijdag na 16.00 uur. Tel.0343-454967, Leersum, vragen naar Hugo (geen vervoer).

Te koop voor de PC: Full Throttle *f*15,-, Alien Legacy *f*15,-, Doom 1 + 2 *f*30,-, Streetfighter 2 *f*10,-, Indiana Jones *f*5,- (diskette). Tel.0487-517510, vraag naar Dennis.

Te ruil gevraagd: Carmageddon in originele staat, liefst met handleiding tegen mijn A2 Racer + C&C Red Alert + C&C Counterstrike (voor Red Alert) en Monstertruck Madness (excl. verzendkosten). Als je binnen een week belt, krijg je 2 demo cd's t.w.v. *f*20,- gratis erbij. Tel.0545-274695, vraag naar Mark, Borculo.

Te koop: PC 486 DX 66 Mhz, 16 Mb RAM, 427 Mb harddisk, toetsenbord en 3-knops muis, pci bus, 4 speed CD-Rom speler, diskette drive, sound blaster 16 bits van Creative Labs met 40 watt speakers set, pc radio (radio in pc) + antenne en 4 watt speakertjes, SVGA monitor, Win 95 geinstalleerd + andere software. Prijs *f*650,-. Tel.010-4516217, Cliff.

Te koop/te ruil op CD-Rom: Betaald Voetbal Sim. 97-98 voor *f*25,-, Fifa 96 voor *f*25,-, Carmageddon voor *f*30,-, Navy Fighters voor *f*15,-. Of ruilen tegen andere spellen. Tel.077-4662725, Jos, Limburg.

Te koop voor CD-Rom: Blood *f*60,-, Police Quest SWAT *f*40,-, Nuke-It voor DN3d *f*35,- en EK 96 *f*20,-. Of alles samen *f*130,-. Tel.035-6032348, Soest.

Te koop: Intel Pentium 200 Mhz, Intel VX-430 moederbord, SB AWE 32 geluidskaart, Diamond Stealth 2100 2 Mb dram videokaart, 8-speed Hitachi CD-Rom, Diamond Super 28 Kb modem, 3 1/4 diskdrive, Logitech Wingman joystick, 2.1 Gb Quantum Fireball HD, 15 inch monitor, Windows 95 toetsenbord, muis + muismat, 16 Mb EDO RAM en alle programma's en games die je wilt op de harde schijf. Prijs *f*3000,- (incl. 40 w. boxen). Tel.0228-316826, na 19.00 uur.

Te koop: KKND *f*25,-, Crusader No Remorse *f*25,-, Space Quest 6 *f*25,-, Terra Nova *f*25,- (mapje), Constructor *f*45,-. Tel.0512-342703, vraag naar Alle.

Te koop: Computer 386 DX 40 Mhz, 8 Mb RAM, 200 Mb Harddisk, Double speed CD-Rom, soundkaart 16-bit, videokaart 1 Mb SVGA + VESA, 14" kleurenmonitor, toetsenbord, muis, boxen, Dos 6.22, Win 3.11, Winword 6.0. Prijs *f*825,-. Tel.0485-362133, Freek.

Te koop op CD-Rom: Flight Simulator 98 *f*50,-, incl. verzendkosten. Tel.072-5093450, Ruud.

Te koop: 486 DX4, 100 Mhz, 16 Mb RAM, 515 Mb harddisk, Diamond Stealth 64 videokaart met 1 Mb, 14' SVGA monitor, Creative Labs soundblaster pro met Trust boxen, 8x speed CD-Rom speler, 1.44 Mb diskette station, toetsenbord, muis en Hewlett Packard printer deskjet 540 (kleurenprinter), windows 95 en Office 95 geinstalleerd en wat software. Over de prijs valt te praten. Tel.0416-331369, Jos Saffischberger.

Te koop voor CD-Rom: Conquest Earth voor *f*65,- in doos met handleiding. Tel.0346-560878, Edwin.

Te koop: Intel Advanced AZ baby-AT moederbord (met handleiding) met Intel Pentium 90, 2x 4 Mb RAM en ventilator. Prijs *f*125,- of 2500 Bfr. Mathias De Groof, Mortsel. Tel.0032/34497758 (Belgie).

Te koop: Gravis Ultra Sound Extreme. 16 bit, 32 stemmen, 1 Mb RAM. Ess audio drive voor soundblaster emulatei. Prijs *f*200,-. Gravis Ultra Sound, 16 bit, 32 stemmen, 256 Kb RAM voor *f*75,-. Trust sound expert de luxe 16 plus, 16 bit, 20 stemmen + wavetable midi bord voor *f*75,-. 386 SX 16 Mhz moederbord + 1 Mb RAM voor *f*30,-. 486 DX 33 Mhz processor voor *f*20,-. Tel.0135052470, Jurek, Hilvarenbeek.

Te koop gevraagd: Een 386/486 computer, zo goedkoop mogelijk. Je kunt me niet bellen, dus schrijf naar: B. de Boer, Kleikoelen 114, 6443 WD Brunssum. Liefst in de buurt van Limburg.

Te koop: 14' SVGA kleurenmonitor 0.28 dpi (Trust), werkt perfect! Nu voor *f*250,-. Diverse CD-Rom's waaronder: Rally Championship + X Miles (OEM-versie) *f*39,-, Power F1 (OEM-versie), Daytona USA *f*29,- per stuk, Actua Soccer, World Rally Fever, Tekwar, Indycar 2, Rise of the Triad, U.S. Navy Fighters, Strike Commander, Dark Forces, Virtual Karts, Little Big Adventure, Crusader No Remorse voor *f*25,- per stuk. Tel.0229-218040, Hoorn (NH).

Te koop aangeboden: Dungeon Keeper op CD-Rom + doos en boekje (alles in goede staat) voor *f*55,-. E-mail: xdc@dds.nl. Tel.030-2967202, Utrecht.

Te koop: IBM Aptiva PC 586 100 Mhz incl. 14' monitor, 40 Mb RAM, 635 Mb harde schijf, 4x CD-Rom, 16 bit Creative Labs geluidskaart incl. boxen, 3,5' diskette, Cirrus Logic SVGA, 18 maanden oud, heeft *f*3000,- gekost. Prijs *f*1600,-. Tel.020-6312007, Ronald.

Te koop op CD-Rom: Doom, Civ. 2, Nascar, Z, Warcraft 2, Maximum Roadkill, Silent Thunder, Iron Assault en LBA. Alle met doos en handleiding. Ook nog spellen te koop zonder doos en een paar demo cd's. Over de prijs worden we het wel eens (± 1/2 van de koopprijs). Tel.013-5703596, vraag naar Michael.

Te koop/te ruil op CD-Rom: Warriors *f*15,-, Megarace *f*12,50, Shareware CD met Airborne Action *f*7,50. Ik wil alle cd's ook wel ruilen voor Need for Speed Special Edition of een ander tof (CD-Rom) spel. Tel.0318-521018, Thomas.

Te ruil: Mijn Total Annihilation of Warcraft 2 De Luxe tegen jouw NHL Hockey 98 of NBA Live 98. Tel.033-4634752, vraag naar Merijn. Ik heb geen vervoer.

Gevraagd: Wie heeft er voor mij een van deze spellen: Redneck Rampage, Pultonium Pack, een van de vervolgen op Red Alert, MDK of Quake 2. Bel dan snel Tel.072-5111071, vraag naar Rudy (Alkmaar).

Te koop op CD-Rom: Clandestiny *f*30,-, Locus *f*15,-. Allebei met doos en handleiding. Ik wil niet ruilen. Tel.024-6777076, na 18.00 uur. Vraag naar Bart (ik heb geen vervoer).

Te koop/te ruil op CD-Rom: Command & Conquer + Tactical Operations *f*55,-, The Need For Speed *f*45,-, KKND *f*60,-, Destruction Derby *f*35,-, Desert + Jungle Strike *f*30,-, Fade To Black *f*30,-, Wing Commander Armada *f*30,-. Tevens te koop: 4 Mb RAM Simms *f*35,- per stuk. Tel.0345-520124, vraag naar Livon. Als de lijn doorgeschakeld is, fax dan: 0345-531027.

Te koop/te ruil op CD-Rom: Grandprix 2 *f*40,- (zonder boekje), Screamer *f*20,-, Top Gun *f*30,-, GP2 of Screamer en Top Gun samen tegen DD2 of Screamer 2. Omgeving Den Haag wel vervoer, anders niet. Tel.070-3963825, Fax.070-393394.

Te koop: Encarta 97 Encyclopedia (Microsoft) voor 1500 Bfr. Tel.0032/16/236288 (België), vragen naar Paul.

powersales



Te koop op CD-Rom: 3D Magic Eye, Aces over Europe, Asymetrix Pres., Bopp Guide Berlin, Columbus, Expect No Mercy, Fast Attack, Freddy Pharkas, Gabriel Knight, Graph Gallery, Inca 2, Laura Bow 2, Maabus, Nascar, Outpost, Rise & Rule, Rebel Assault, Haunted House, Thexder, Warriors. Elke CD-Rom kost *f*10,-. Tel.0596-623353, vraag naar Ronald.

Te koop/te ruil op CD-Rom: Grollier Encyclopedie *f*25,-, LBA *f*15,-, Lords of The Realm 2 *f*35,-, ONMG 3 *f*25,-, PQ 4 *f*15,-, PQ 5 *f*25,-, Rise of The Robots *f*15,-, Rise of The Robots 2 *f*30,-, Shivers *f*15,-, SQ 4 *f*10,-, SQ 6 *f*20,-, Last Dynasty *f*15,-, Timm Comm *f*25,-, Torin's Passage *f*25,-, Woodruff *f*20,-. Tel.0596-623353, vraag naar Ronald.

Te koop: PC Compaq prolinea, 486-25 Sx, 12 Mb RAM, 4 speed CD-Rom speler, 3,5' floppydrive, 16-bit geluidskaart, IBM kleuren monitor, toetsenbord, ongeveer 250 Mb harde schijf, zwart-wit printer, MSDOS 6.0 Ned., Windows 3.11 Ned. (software geinstalleerd). Vraagprijs *f*750,-. Tel.033-2451288, vraag naar Ronnie.

Te koop/te ruil op CD-Rom: Creep Night *f*25,-, Beast & Bumpkins *f*40,-, Conquest Earth *f*50,-, Dungeon Keeper *f*40,-, Guts 'N' Garters *f*50,-, Hunter Hunted *f*25,-, KKND *f*30,-, LOL 2 *f*60,-, Privateer 2 *f*40,-, Shivers 2 *f*50,-, Pink Panther *f*50,-, Urban Runner *f*40,- en nog 35 Sierra spellen. Tel.0596-623353, vraag naar Ronald.

Te koop/te ruil: Dragon Lore 2 *f*55,-, Dungeon Keeper *f*65,-, Atlantis *f*65,-, NFS SE *f*45,-. Tel.0032/56/715452 (België).

Te koop: 486 DX2 moederbord + 100 Mhz AMD processor en eventueel: Trident videokaart. Alles met originele handleiding. Prijs *f*150,-. Bij aankoop van moederbord eventueel ook 16 Mb fastpage simm 72 pins voor *f*125,-. Tel.040-2835350, Eindhoven, bellen na 15.00 uur en vragen naar Jeroen.

Te koop: Cyberia 2, Toonstruck, Evidence, Screamer 2, Theme Park, Terminal Velocity, Earthworm Jim 1 + 2 en veel demo cd's. Winkelwaarde *f*375,-, mijn prijs *f*225,-. Tel.0251-316334, vraag naar Bas. Ik heb geen vervoer.

Te koop/te ruil: F1 Racing Simulation, helemaal nieuw voor *f*60,-. Tevens te koop: 2 keer 4 Mb module *f*40,-, Ark 1000 PV/VL videokaart *f*25,-. Tel.045-3635540, Mark.

Te koop: Action Soccer *f*15,-, Warcraft 1 *f*15,-, Theme Hospital *f*35,-, Euro 96 *f*15,-, Duke Nukem 3D *f*15,-. Tel.0184-683197, Michiel Herwig, Nieuw-Lekkerland.

Te ruil: Mijn Need For Speed 2 (2 weken oud) tegen jouw Testdrive 4. Of tegen een ander leuk auto spel. Maakt niet uit wat voor wagens (van auto tot monstertruck). Tel.0592-344152, Jeroen Schokker, Assen, bellen na 4 uur.

Te ruil: Total Annihilation wil ik ruilen tegen jouw Conquest Earth of Close Combat. Tel.024-6633174, vraag naar Guido.

Te koop: De PC spellen Warcraft 2 Deluxe Edition en Theme Park, beide spellen voor *f*80,-. Ook los te koop. Met originele verpakking + gebruiksaanwijzing. Tel.079-3164656, ik heb geen vervoer, vraag naar Ramon.

Te koop voor de PC: Mortal Kombat 3 *f*20,-, Mechwarrior 2 *f*20,-, Shellshock *f*40,-, Zool 2 *f*20,-, Shock Wave Assault *f*20,-, Lawnmowerman 1 *f*20,-, Quake 1 *f*30,-, Phenomenon (uitbreiding voor Quake) *f*20,-, Primal Rage *f*10,-, Warlords 2 *f*10,-, Flight Unlimited *f*10,-. Tel.026-3648156, Velp, vraag naar Youri.

Te koop voor PC: Z, Dungeon Keeper, The Civil War, Carmageddon, Lemmings Chronicles, Acendancy, North and South, Arthur's Tearkers Trouble, Game Head 6, Game Classic's, Novastorm, Cyclones, Megarace, Jammid, Vortex, Reunion, The Journeyman Project. Alles nog in goede staat. Prijzen in overleg. Tel.0320-282113.

Te ruil/Gevraagd: Ik heb Atomic Bomberman en Beavis and Butt-head for windows die ik wil ruilen tegen World Wide Soccer of een ander (mooi) voetbalspel. Verder heb ik Full Throttle en A2 Racer en wie heeft de walktrough van Larry 3 en Kingdom o'Magic. E-mail naar:wian@hetnet.nl, Quincy.

Te koop: Tomb Raider 2 *f*75,-, Fifa 97 *f*45,-, Down in the Dumps *f*40,-, Normality *f*25,-, MegaRace 2 *f*45,-. Tel.035-6945345 of E-mail: boumaf@worldonline.nl., vraag naar Lucas.

Te koop/te ruil: Geheel compleet + boekje Area 51 *f*40,-, KKND *f*40,-, Startrek:BORG *f*50,-. Verzamel CD met o.a. Hexen 2, Dungeon Keeper, Motoracer. Het zijn hele versies. Tel.071-5171948 of E-mail:tdsymons@powerstar.nl.

Te koop: PC 486DX2, 50 Mhz, 8 Mb RAM, 384 cache, 100 Mb HD, 3,5/1.44 + 5,25/1.2 diskdrive, 8 speed CD-Rom, 3D 16 soundcard, 1 Mb QAK-VGA card, 3com 21 pt en 2 game ports, DOS 6,22 + andere software VRPR *f*700,-. Tel.053-4359121.

Te koop: Conquest Earth voor PC CD-Rom. In prima staat (zonder doos), winkelwaarde *f*99,95, prijs *f*75,-. Tel.0165-384249 (vraag naar Tommie), bellen na 6 uur.

Te koop: CD-Rom spellen o.a. Team F1, Formula 1, ATF, Power F1, A2 Racer, Dr. Brain, Ceasar 2, Battle Beast, Rebel Assault 2, Fatal Racing, Air Power, Flying Corps, Transport Tycoon, Cyberia 2, Fade to Black, Firestorm Thunderhawk 2, Comanche, Wolfpack, Armored Fist, Desert Strike, Jungle Strike, Rally Championship. Prijs *f*25,- per stuk. Racestuur met gas en pedaal *f*150,- (klein defect). Alles samen voor *f*550,-. Tel.058-2161195, Leeuwarden.

Te koop voor CD-Rom: Het spel Z + gratis 4 demo cd's voor *f*30,-. Tel.030-6012148, vraag naar Corstiaan.

Te koop: Little Big Adventure 2 voor *f*70,- of ruilen voor Carmageddon kan ook. Tel.0515576564, vragen naar Kevin.

Te koop/te ruil op CD-Rom: Rally Championship *f*25,-, Dance Machine *f*25,-, Thme Park *f*17,50, Encarta 95 *f*25,-, Space Jam *f*35,-, A2 Racer *f*20,-, Commanche CD *f*10,-, Wolfpack *f*10,-, Strategy demo's *f*7,50. Demo's van PC Action 2 stuks voor *f*7,50 of *f*5,- per stuk. Of ruilen tegen Tomb Raider 2, Theme Hospital. Alles in 1 koop voor *f*150,-. Tel.038-4445971, vraag naar Gerwin (ik heb vervoer).

PLAYSTATION

Te koop: Fighting Force, 1 week oud, compleet van *f*129,95 voor *f*100,-. Tel.036-5223806, vraag naar Pieter.

Te koop: Omgebouwde PlayStation, 2 controllers, memory card, 1 maand oud met 10 top spellen (eventueel naar keuze). Vraagprijs *f*750,-. Tel.0416-363772, Michel, Loon op Zand.

Te koop/te ruil: Oddworld: Abe's Oddysee *f*45,- (Euro), Formula 1 97 *f*45,- (USA), V-Rally *f*45,- (USA), Worms *f*40,- (USA), Streetfighter Zero 2 *f*45,- (Jap), Hercules *f*45,- (Euro), Die Hard Trilogy *f*45,- (Euro), Demo 7 vol. 3 *f*5,- (Pal), The Need for Speed 2 *f*65,- (Pal), Street Fighter Collections *f*90,- (USA) (2 CD's), Red Alert *f*90,- (USA) (2 CD's), Time Crisis (excl. gun) *f*45,- (Jap), Marvel Super Heroes *f*50,- (USA), Resident Evil: Directors Cut *f*50,- (USA), Resident Evil 2 (demo) *f*15,- (Euro), Dracula X/ Castlevania:Symphony of the Night *f*50,- (USA). Tevens te koop: stuur + pedalen *f*100,-, memory card *f*45,-. Tel.0499-310724, vraag naar René van Gennip.

Te koop/te ruil: Broken Sword *f*60,-. Tel.035-6923379, vraag naar Anne.

Te koop gevraagd: PlayStation met 1 controller. Max. prijs *f*250,-. Tel.077-3541941, vraag naar Jeroen (Venlo).

Te koop/te ruil: Die Hard Trilogy *f*75,-, Need for Speed 2 *f*70,-, Adidas Power Soccer International 97 *f*65,-, samen *f*175,- of ruilen tegen: V-Rally, Rage Racer, Rapid Racer, Destruction Derby 2, Tomb Raider, ISS Pro of een ander tof spel. Tel.030-6373274 (Ronald).

Te ruil: Ik zou graag mijn Resident Evil ruilen (niet te koop) tegen: Rapid Racer, Formula 1 97, Total Drivin, Monster Trucks, Rally Cross, Speedster, Ace Combat 2, Nightmare Creatures, Tekken 2, Rage Racer, Twisted Metal World Tour, Tomb Raider, Tenka, Air Combat, Micro Machines of The Need for Speed 2. Adres: Stationsstraat 7 B, 7880 Kapelle o/d Bos (België), naam: Clint Verberckmoes, ik heb geen vervoer. Tel.015/711880 (buren). Ik ruil niet via de post.

Te koop/te ruil: Mijn Lost World, Ridge Racer Revolution, Adidas Power Soccer en/of Crash Bandicoot tegen een prijs in overleg en/of ruilen tegen een cool spel. Tel.035-6236769 (vraag naar Dirk).

Te koop/te ruil: Mijn Hercules, Kurushi, Ace Combat 2, Rapid Racer en/of Namco Museum 5 tegen een prijs in overleg en/of ruilen tegen een leuk spel. Tel.035-6237351 (vraag naar Ilmer).

Te koop voor PlayStation: Crash Bandicoot *f*100,-, Perfect Weapon *f*100,-, Rayman *f*40,-. Heb je interesse, bel dan naar Matheus van Rheenen. Tel.0342-418209, Barneveld.

Te ruil: Mijn Porsche Challenge of Tomb Raider tegen jouw Command en Conquer of Red Alert, eventueel overkopen. Tel.040-2062140, vraag naar Jeroen, omg. Eindhoven.

Te koop: Tekken 2 *f*60,-, V-Rally *f*75,-, C&C *f*50,- alles PAL versie en compleet. Bij elk spel doe ik er 3 demo cd's bij. Tel.053-4340257, spreek mijn antwoordapparaat in en ik bel terug.

Te ruil: Broken Sword, Resident Evil, Sovjet Strike, Wipeout en Destruction Derby, ruilen tegen b.v. Tomb Raider 2 (voor 2 spellen) of een aantal andere leuke spellen. Tel.0229-213437 (vraag naar Leon), geen vervoer, dus via de post.

Te koop: Wipeout en NBA Jam T.E., per stuk *f*20,- of ruilen tegen een ander spel. Tel.0299-434210, vraag naar Daan. Bel tussen 16.00 en 20.00 uur.

Te koop: Omgebouwde PlayStation met 10 spellen: Destruction Derby 2, The Lost World: Jurassic Park 2, Porsche Challenge, Jet Rider en Tomb Raider (PAL), Cool Boarders, Disruptor, Formula 1 97, Rage Racer, Re-Loaded. En ook nog 8 demo cd's, 2 controllers en een memory card. Prijs *f*650,- (over de prijs worden we het wel eens). Tel.0546-644871,Gerko.

Te koop voor Sony PlayStation: Tekken *f*45,-, Wipe Out *f*45,-, Battle Arena Toshinden 2 *f*75,-, Total NBA 96 *f*75,-, Doom *f*50,-, Resident Evil *f*90,-, Wipe Out 2097 *f*85,-, Tomb Raider 1 *f*80,-. Of alles in 1 koop voor maar *f*499,-. Alle spellen verkeren in zeer goede staat. Alle spellen zijn PAL, dus Europees. Bellen naar (na 15.00 uur) Tel.0519-296138, Lucien, Dokkum (N.O. Friesland), geen vervoer.

Te ruil: Mijn Ace Combat 2 (pas nieuw en onbeschadigd) tegen jouw V-Rally (graag onbeschadigd) en eventueel stuur + gaspedalen, dan doe ik er nog WipeOut 2097 bij. Voor de snelle bellers heb ik nog een vette 10 spellen Demo CD. Tel.071-5218634, Sam, Leiden.

Te koop voor PlayStation: Formula 1 voor *f*75,- en Adidas Power Soccer voor *f*75,-, samen voor *f*140,-. Compleet met handleiding. Tel.0252-215145, Aad Meijer.

Te koop/te ruil voor PSX: Tomb Raider *f*60,- of ruilen met Oddworld, Tekken 2, Crash Bandicoot, Hercules, Need For Speed of Die Hard Trilogy. Tel.0524-291723, Geesburg (Drenthe). Vraag naar Wim. Tevens gevraagd: Power Codes voor MK Trilogy, stuur ze naar Wim Kroezen, Verlengde Hoogeveense Vaart 99, 7917 PT Geesburg (Drenthe) of bel even.

Te koop: Destruction Derby 2. Over de prijs worden we het wel eens. Tel.071-5896781, Leiderdorp, vraag naar Matthew.

Te koop: Fighting Force voor *f*110,-. Tel.0475-465624, Maasbracht, vraag naar Stephan.

Te koop aangeboden: Omgebouwde PlayStation + 2 joypads + memory-card (1 maand, nog 5 maanden garantie) met 11 spellen: Bushido Blade, SF ex + Alpha, Soul Edge, Tobal 2, Moto Racer, Croc, Cool Boarders 2, Fighting Force en nog veel meer. Vraagprijs *f*1000,-. Tel.030-6962120, Zeist (omg. Utrecht).

Te koop aangeboden voor omgebouwde PlayStation (Jap en USA): Tekken 2, Tobal 2, Toshinden 3, Bushido Blade, Soul Edge, Fighting Force, Croc, Cool Boarders 2, Porsche Challenge, SF Ex + Alpha, Moto Racer, Tomb Raider 2, Crash Bandicoot 2, Tekken 2, Test Drive 4, Crypt Killer. Per stuk *f*30,- of 5 voor *f*125,-. Tel.030-6962120.

S E G A

Te koop: MegaDrive II met 2 controllers en 9 games o.a.: Lion King, Jungle Book, Sonic 1 + 2, etc. Prijs slechts ƒ350,-. Tel.030-6992317, vraag naar Tom.

Te koop: MegaDrive met 6 spellen (Sonic 1, Alex Kidd i/t Enchanted Castle, California Games 1, Chakan 1, Talmis Adventure 1 en Jurassic Park 1) + 2 gamepads, net- en videoadapter. Alle handleidingen in het Nederlands, alle spellen in origineel doosje en onbeschadigd. Koooppríjs: ƒ895,-/16100 Bfr., vraagprijs ƒ300,-/5500 Bfr. (Prijs staat niet vast, eventueel afzonderlijk). Tel.09/3607041 (België), Tel.0032/93607041 (vanuit Nederland) of brief sturen naar Dries 41, 9550 Herzele (België). Vragen naar Arnaud.

Te koop: Sega Saturn + 2 controllers + adaptor + pistool + 6 spellen: Nights, Virtua Cop, Streetfighter Alpha, Sega Rally, Rayman, Daytona USA. Alles met originele doosjes + boekjes. Prijs ƒ500,- i.z.g.st. Tel.030-6031110 (Dennis).

Te koop: MegaDrive + 2 joypads + 14 spellen o.a. Story of Thor, Coolspot, Ghouls 'n Ghosts, Primal Rage, Fifa Soccer. Prijs ƒ300,-, Mike Vermeulen, Utrecht. Tel.030-2896728.

Te koop voor MegaDrive: Mortal Kombat 3, met doos en boekje voor ƒ55,-. Tel.0321-319586 (vraag naar Milan).

Te koop voor Saturn: Doom ƒ75,-, Euro 96 ƒ50,- en Worldwide Soccer 97 ƒ75,-. Bij elk spel 1 Sega Controller voor niks. Tel.010-4732607, vraag naar Frank.

Te koop: Master System I met 10 spellen (Secret Comand, After Burner, Scrable Spirits, Rastan, De Leeuwenkoning, 3 in 1, World Grand Prix, Asterix, Desert Strike en Super Tetris) en 1 control pad en 1 joystick en natuurlijk de bedrading. Tel.0032/3/8281469, bel na 16.30 uur (België). Prijs 2000 Bfr. of ƒ100,-. Vragen naar Steven.

Te koop voor MegaDrive: Road Rash 1 ƒ12,50 (zonder boekje em originele doos), Warpspeed ƒ15,-, Kickoff 3 EC ƒ20,-, James Pond 2 ƒ12,50 (zonder boekje), Zero Wing ƒ20,-, Terminator 2 Arcade Game ƒ15,-, Gauntlet 4 ƒ15,-, Sonic Compilation ƒ25,- (Sonic 1, Sonic 2 en N.B.M.), Strider 2 ƒ20,-, Golden Axe 2 ƒ12,50 (zonder boekje). Tel.0548-514259, bel na half 5, Gert Jan, Rijssen.

Te koop: Game Gear met 5 spellen: Sonic, Mortal Combat, Shinobi en Spider Man + autokabel en adaptor voor ƒ100,-. Tel.0511-431631.

Te koop: MegaDrive II met joypads, spel enz. voor ƒ150,-. Tel.0318-637392, Laurens.

D I V E R S E N

Te ruil: Video CD Card voor de Saturn met 12 video CD's o.a.: Ghost in the Shell, Akira enz., wil ik ruilen voor een PlayStation met min. 2 spellen + controller + memorycard. Tel.0485-441872, vraag naar Richard.

Te ruil: Saturn met Replay-Pro (converter + cheats + memory), 2 controllers (1=3D), RF-Unit, scart en 10 games: Sega Rally, Exhumed, Shining Wisdom, Ult. MK3, Nights, Shinobi-X, WipeOut, Clockwork Knight, VF1 en Thunderhawk 2. Verder mer demodisc en vele tijdschriften. Graag ruilen tegen PlayStation (omgebouwd) met 2 controllers, M-card en 3 gave games. Tel.0596-624337, Sven.

Oproep: Zijn er game-fanaten die het PC CD-Romspel Lands of Lore, Throne of Choas goed kunnen spelen en mij verder kunnen helpen in dit spel? Tel.040-2623237. Degene die mij verder kan helpen kan kiezen uit de PC spellen: Prince of Persia 1, Keen 2, Keen 3, Keen 4, Tapei, Blockout, Packman en Paratrooper. Robbie Greve, Eindhoven.

Te koop/te ruil: Spellen voor PC: C&C + Covert Operations + Tacticle Operations ƒ50,-, Red Alert ƒ50,-, Jet Fighter 3 ƒ75,-, Constructor ƒ80,-, Larry 7 (Love For Sail) ƒ35,-, Transport Tycoon Deluxe Edition ƒ35,-, Ultimate Doom + Doom 2 + The Ultimate Add On ƒ35,-, Death Rally ƒ35,-. De volgende spellen zijn allemaal ƒ25,-: Gearheads, Screamer, Speed Demons, Big Red Racing, Destruction Derby, Tim 2 (The Incredible Machine 2), Fifa International Soccer, The 7th Guest, Dune 1 (The Adventure), Maximum Road Kill, Gender Wars, The Settlers Mission Disk. Alle spellen zijn in goede staat. Of alles ruilen tegen een N64 + controller + spel. Tel.020-6274698, vraag naar Melle (na 4 uur).

Te koop gevraagd: Mega-CD spellen maakt niet uit welke (behalve: Tomcat Ally, Road Avenger, Mortal Kombat 1, Sol Feace, Robo Aleste, Battle Corps), ik zoek o.a. Sonic CD, Sewer Shark, Wonderdog enz. Ik wil de Mega-CD spellen wel kopen voor een redelijke prijs of ruilen tegen PC CD-Rom spellen o.a. Star Trek Generations, Dungeon Keeper, Toon Struck, Blood, Atlantis, Conquest Earth en vele andere. Ik zoek ook een 32X + spellen die wil ik ook wel kopen of ruilen tegen PC CD-Rom spellen. Tel.0495-626366, vraag naar Jakob.

Te koop: Amiga 2000 1 MEG + 3 internal drives, veel software, boeken, joystick, alles in perfecte staat. Tel.07353-24680, bellen na 18.00 uur. Prijs ƒ500,-.

Te koop: P.C.B. video printen oftewel de originele Arcade games div. titels zoals Lady Bug, Hyper Olympics, Side Arms, Super Contra, Donkey Kong Junior, Klax, Gals Panic enz., diverse Jamma titels, ook Jamma soldeerplaatjes te koop, ruilen ook mogelijk. Tel.07353-24680, bellen na 18.00 uur.

Te koop/te ruil: Omgebouwde PlayStation + 2 joysticks + memory card + demo disc + 8 spellen o.a. Soul Blade, V-Rally, Die Hard Trilogy vaste prijs ƒ600,- of ruilen tegen N64 (moet in goede staat zijn) + James Bond 007 + 2 controllers + minimaal nog 1 spel. Tel.0229-270052, Niels, Hoorn.

Te koop: Atari Jaguar + 2 controllers + 6 spellen: Doom, Rayman, Kas, Ninja, Theme Park, Karts, Cybermorv. + gratis Game Boy + 7 spellen + vergrootglas + adaptor voor ƒ299,-. Tel.010-4517963, vraag naar Edgar.

Gevraagd: Als je de wachtwoorden voor het PC spel GEX van Microsoft hebt, stuur dan even een brief naar: Ilona Ludema, Schout Poelmanweg 62, 9617 BX Harkstede.

Te ruil: Super Off Road, Four Player Tennis of Mario/Duck Hunt voor jouw Punch Out of Track & Field. Tel.036-5315680 (Almere), vraag naar Linh.

Te koop: CD-I speler met 6 spellen: Zelda, Zelda's Adventure, Burn Cycle, Othello, Inca en Fair Games. Tevens o.a. Ontdek het onbekende Nederland. Vraagprijs ƒ600,-, Angelique v/d Velde. Tel.0592-458169.

Te koop/te ruil: SNES + 2 controllers en de spellen DKC 1 ƒ75,-, Fifa ´97 ƒ75,-, Mario Allstars ƒ60,-, Incredible Hulk ƒ55,-, Smurfen ƒ45,-, Adams Family 1 + 2 ƒ45,- per stuk. Samen ƒ275,- of ruilen tegen een PlayStation met 1 controller. Tel.058-2573952, Martijn.

Te ruil: Mijn Strike Point The Hex Missions (voor PC) tegen jouw Tomb Raider of Tekken 2 of Time Crisis of Duke Nukem of V-Rally. Tel.0032/2/2698501 (België) of Fax.0032/2/2691234.

Te ruil: Op CD-Rom: 1942 Pacific Air War, Alone in the Dark 1 en 2, Larry Collection, Dreamweb, Spycraft, FX Fighter, Scum Verzamel CD's, Little Devil, Napoleon en veel shareware cd's ruilen tegen PlayStation spellen of gave CD-Rom's, misschien 2 tegen 1 van jouw. Tel.0592-459195, vraag naar Rob.

Te koop/te ruil: SNES met 2 controllers voor ƒ100,- en de spellen Ninja Warriors ƒ40,-, Lawnmower Man ƒ40,-. Samen voor ƒ175,- of ruilen voor een paar goede CD-Rom spellen. Tel.0114-671639, Pascal.

Te ruil: Mijn Tomb Raider en Fade to Black (beide voor PC) tegen 1 van de volgende Sega 32X spellen: Doom, Virtua Fighter, Knuckles, Metalhead, Moto-Cross, Star Wars, NBA Jam, After Burner. Tel.0485-478462, Ralf.

Te koop: Killer Instinct Gold en Turok voor de N64. Samen voor ƒ150,-. Tevens aangeboden voor N64 Lylat Wars met rumble pack voor ƒ130,-. Voor de PlayStation de spellen Formula 1 en Tekken 2 samen voor ƒ100,-. Tel.030-2512614, bellen na 19.30, vraag naar Paul.

Gevraagd: Wie ruilt zijn PlayStation tegen mijn MegaDrive met 11 spellen en 4 joypads (twee 6-knoppen en twee 3-knoppen). Maar je mag hem ook kopen voor ƒ200,-. Wie het eerst belt en koopt, krijgt gratis CD-Rom. De spellen zijn: MK2, MK3, Vectormen, Comix Zone enz. Tel.055-5426496, Ramon.

Te ruil: Ceasar 2, 3D Ultra Pinball 2, Road Rash, Rebel Assault 2, Privateer 2, Lands of Lore 2, Moto Racer, Carmageddon, Little Big Adventure 2, Brutal:Paws of Fury, Nascar Racing. Ruilen tegen PlayStation (PAL) spellen b.v. Final Fantasy 7 maar ook andere spellen. Maakt niet uit wat, bel gewoon. 4 of 5 van mijn spellen tegen 1 PlayStation spel. Snelle beller ± 100 speelbare demo's gratis! Tel.010-5120807 (Frank).

Te koop: Vectrex spelcomputer met 12 spellen + super cassette + extra joystick. Alles in originele dozen en in goede staat. Tel.07353-24680, bellen na 18.00 uur. Prijs ƒ500,-.

POWER UNLIMITED

POWER UNLIMITED
is een uitgave van VNU Business Publications.

Postadres redaktie
POWER UNLIMITED
Postbus 9805, 1006 AM Amsterdam
E-mail: power@bpa.nl

Powerweb
HTTP://WWW.BPA.NL/POWERWEB

Redaktie
Edwin Ammerlaan (hoofdredacteur),
Ed Wiggemans (eindredacteur), Jan-Johan Belderok.
Mark Bencivengo,
Bjørn Bruinsma, Bas le Clercq,
Thomas Glas, Nancy Kamperveen,
Kees de Koning,
Ruben Heere, Jan Meyroos
Richard Simon, Andreas Urhahn.

Redaktie-secretariaat/Power sales (niet commercieel).
Hennie Fikke, 020-4875346.
Ma. t/m do. 9.00-14.00 uur

Vormgeving
EP&PP: Arend Bloemink (art-director),
Erik van den Heuvel, Nella de Koster,
Marie-José Reuwer, Casper Voortman,
Monique Gelissen, Anne-Roos Oosterbaan, Jacoline van der Klip. Inge Bergveld.

Illustraties
Angel© & Ice© TBH-Q©, Aryton.

Aan dit nummer werkten mee
Ed Buiskool, Nanda Wijnands, Rob Mekken,
Harry de Waard, Jan Hakkert en Dick Pater.

Uitgever
Jacqueline Lampe.

Marketing
Petra Entius, 020-4875471.

Advertentie-acquisitie en advertentie administratie
VNU Business Publications B.V.
Rinus van Arnhem, 020-4875436
Ronald Bouwman, 020-4875307
Gjalt Dijkstra 020-4875258
Aizo Krikke 020-4875404

International Advertising Sales Representation
VNU International Sales Groupe, + 44 171 316 9193
USA: Global Media, 1 415 306 0880

Abonnementsopgave
Voor abonnementsopgaven kunt u zich wenden tot:
Power Unlimited Antwoordnummer 50300, 2000 VK
Haarlem of bel: 023-5173524 (maandag t/m vrijdag van 9.00 tot 17.00 uur).
Bezorging: via Media Expresse of Media Post.

Abonnementsvoorwaarden
Het abonnementsgeld dient bij vooruitbetaling te worden voldaan. Voor de betaling daarvan ontvangt u een acceptgirokaart. Betaling door middel van automatische incasso is ook mogelijk. Abonnementen gelden tot wederopzegging en worden zonder tegenbericht automatisch verlengd. Het opzeggen van uw abonnement dient bij voorkeur schriftelijk te geschieden 6 weken voor afloop van het abonnement bij Media Expresse.
Adreswijzigingen: Geef uw nieuwe adres drie weken voor verhuizing op aan Media Expresse of Media Post.

Abonnementsprijs
f 59,95 per 11 nummers (= f 5,45 per nummer).
België: 1265 BF. Prijswijzingen voorbehouden.

Woont u in België?
Wilt u zich in België abonneren op Power Unlimited, dan kunt u contact opnemen met Mediaxis,
Jan Blockxstraat 7, 2018 Antwerpen,
telefoon 03/247.45.11
Mediaxis klantenservice: 03 / 247.47.49

Wet op persoonsregistratie
Wij maken u erop attent dat wij enkele door u verstrekte gegevens, zoals naam, adres en telefoonnummer hebben opgenomen in ons gegevensbestand. Dit is aangemeld bij de registratiekamer te Rijswijk onder nummer P 0001113.

Losse nummers
Losse nummers zijn verkrijgbaar bij de kiosk, boek- of tijdschriftenhandel, supermarkten en warenhuizen.

Reeds verschenen nummers
Reeds verschenen nummers kunnen tot maximaal 6 maanden na de verschijningsdatum worden nabesteld door f 8,95 per nummer over te maken op giro 670500 t.n.v. Medianet, Haarlem onder vermelding van het gewenste nummer. Ook verkrijgbaar via Media Expresse.

Prepress Rijnders en van Driest, Nieuwegein

Druk Boekhoven-Bosch, Utrecht

NOTU VAK — **Aangesloten bij Notu**

de (NEANDER) QWIFZ

door ARYTON

DE **T-REX** IS DE ONGEKROONDE KEIZER VAN DE DINOSAURUSSEN, DE PERFEKTE **MOORDMACHINE**...

GEMAAKT OM TE **OVERLEVEN** IN EEN JUNGLE WAAR **ÉÉN WET** GELDT!

SNUF
SNIF

...**ETEN** OF **GEGETEN** WORDEN...

QWIFZ HONGER

...NAF... **JIJ** JAGEN...

ALTIJD **IK**!...

...EN **NIET** TERUGKOMEN ZONDER **ETEN**...

HMP

EN...

H...HÉ JONGENS...
AAN TAFEL...

RAAR

...**HIER KOMT** HET **ETEN**...

?!

?

...**JULLIE GEEN HONGER HEBBEN**?

...BRENG **IK** ETEN...

LATEN JULLIE HET WEER **LOPEN**!

??

NAF NIET **BEGRIJPEN** ?!!

NAF

KREUN...





Press {start} to enter a new year.











De beste games van 1998 liggen nu al in de winkel!

Met tal van nieuwe EEP-titels gaan we het jaar weer knalhard van start. Wat dacht je bijvoorbeeld van **MoonBuggy 98**? Laat je gaan op de maan met deze klassieker uit de speelhal, opnieuw uitgebracht in een spectaculaire Windows 95 release.

Een paar manen verderop gaat het er evenmin zachtzinnig aan toe. Stap aan boord van de **LunaTrix**® en reis als enige overlevende naar de planeet Chaotic I, die je moet zien te verlossen van een gevaarlijk doodseskader.

Hou je wel van snelheid maar zoek je het liever wat dichter bij aarde, kruip dan met de **Formule 1 Games** achter het stuur van Formule 1 wagens, karts en zelfs quads!

Natuurlijk heb je ook in het nieuwe jaar weer een heleboel keus met de beste verzamel CD-Roms. Een hele dikke is **The Best of Windows 95 Games**. Een unieke dubbel-CD met 60 van de beste Games. Die zijn net als de games op de **Arcade & Action** CD-Rom uit de serie 'The Best of Down Under', speciaal geschreven om de mogelijkheden van Windows 95 volledig te benutten. Helemaal uit je dak ga je dit jaar met de **Game House-serie**, veel games voor een klein prijsje. Hou je van schieten, laad je PC de volgende keer dan met één van de drie **Gun Power** titels.

Alle EEP-titels zijn voorzien van Nederlandstalige handleidingen en overzichtelijke hulpschermen en je kunt er direct mee aan de slag. Je vindt alle nieuwe titels van EEP bij de CD-winkel, multimediashop, computerspeciaalzaak, boekhandel of het warenhuis.












Alle prijzen zijn verkoopadviesprijzen inclusief BTW. Alle titels worden in de Benelux exclusief uitgegeven door: Electronic Entertainment Publishing B.V., Naarden, Holland.

IN EEN WAANZINNIGE RACE VECHT JIJ VOOR DE OVERWINNING ÉN JE LEVEN.

Rock'n Roll RACING 2
RED ASPHALT

Opvolger van de zeer succesvolle Rock 'n Roll Racing
Kies uit 6 verschillende wagens en bestuurders
Vernietig je tegenstander met één van de vele high-tech wapens.
4 verschillende werelden met elk 6 tracks.
Met schitterende Rock 'n Roll muziek.








Interplay